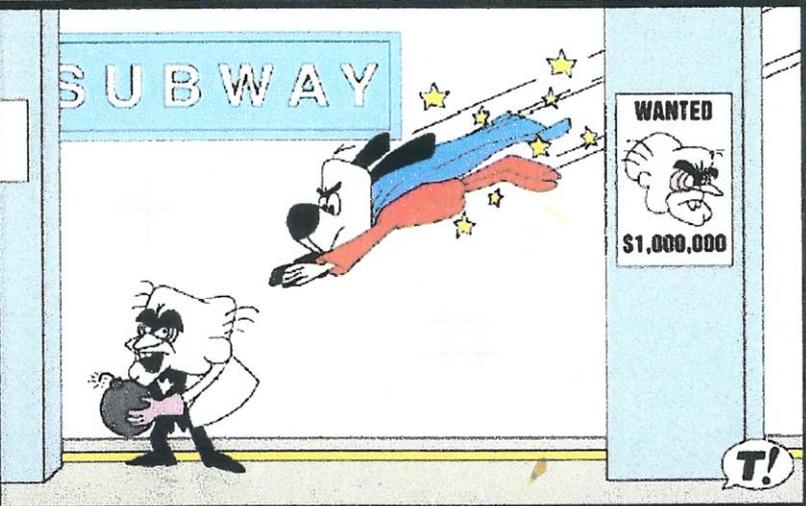


LEONARDO

rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'ARI

8. LETTER BANK
(7, *8, 11)
(*8 = not MW)



=GOONHEAD!,
Gol Batman
Acts Solo OS



66. LETTER BANK
(10, ^9 ^4)
(^9 ^4 = not MW)

=GOONHEAD!,
Gol Batman
Acts Solo OS

Direttore responsabile

Paolo Querio

Redazione

Gianni Corvi (Giacco)

Franco Diotallevi (Tiberino)

Federico Mussano (Federico)

Francesco Rosa (Quizzetto)

Nello Tucciarelli (Lionello)

Collaboratori di questo numero:

Adelchi (Antonio De Marchi)	L'Assiro (Siro Stramaccia)
Aetius (Ezio Ciarrocchi)	L'Esule (Cesare Ciasullo)
Alan (Alan Viezzoli)	Mara Montante
Argo Navis (A. Tapinassi)	Marchal (A. Marchioni)
Bardo (Alfredo Baroni)	Marinella (M. Zanda)
Bosio Franco	Microfibra (S. Nicolucci)
Emt (Emanuele Toselli)	Mussano Federico
Giga (G. Marco Gaviglio)	N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)
Gipo (Giuseppe Pontrelli)	Paciotto (Antonio Pace)
Hertog (L. Gasperoni)	Pipino il Breve (G. Sangalli)
Iazzetta Guido	Saclà (Claudio Cesa)
Il Cozzaro Nero (M. Blasi)	Ser Bru (Sergio Bruzzone)
Illion (Nicola Aurilio)	Snoopy (Enrico Parodi)
Il Langense (Luca Patrone)	Triton (Marco Giuliani)
Kc8 (Filippo Bianchi)	Tucciarelli Nello
Il Valtellinese (I. Ruffoni)	Veleno (Flavio Vissani)
Indurain (Elvio Squarcia)	Verve (Francesco Traversa)
Isolina (Isabella Colucci)	

Disegni originali di:

Cristina Marchesini
Paolo Moisello
Franco Pagliarulo
Siro Stramaccia

**Corrispondenza**

Nello Tucciarelli, via A. Baccarini 32/A, 00179 Roma
Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 Roma
tel./fax 067827789 - email: diotallevif@hotmail.com

Quota Associativa ARI 2008, comprensiva
del "Leonardo": Euro 49 (affrancatura compresa)
Solo il "Leonardo": Euro 35 (affrancatura compresa)
Versamento sul c.c.p. 19806009 o con bonifico bancario
(IBAN IT 16 K 07601 03200 000019806009)
sul c.c.p. 19806009 intestato a: Franco Diotallevi, via
delle Cave 38, 00181 Roma

Stampa in proprio, in fotocopia.
Vietata la riproduzione, anche parziale, di quanto
pubblicato, senza dichiararne la fonte.

Autorizzazione Tribunale di Roma n. 287 del 2 luglio 2004

29° CONVEGNO REBUS

Roma, 14 - 16 novembre 2008

Il 29° Convegno Rebus ARI si svolgerà dal 14 al 16 novembre 2008 a Roma presso il "Parco Tirreno", via Aurelia 480 - 00165 Roma (www.parcotirreno.it)

Saranno comunicate al più presto notizie particolareggiate dell'avvenimento.

In questo numero

- I passi di Orofilo (p. 2)
- Il rebus della guerra fredda di Federico Mussano (p. 6)
- I grafemi: uno, nessuno o centomila? di Guido Iazzetta (p. 8)
- Sviluppi recenti del rebus americano di Federico Mussano (p. 11)
- Romanzo di un giovane rebussista di Isolina (p. 19)
- I canoni di bellezza del rebus (continua) di Marco Giuliani (p. 30)

Inoltre: rebus, imago, verbis; novità librerie, cronache di avvenimenti; gare e concorsi.

Ai primi di gennaio è deceduto il papà della prof.ssa Antonella Sbrilli, collaboratrice della nostra rivista. Alla cara Antonella le più sentite condoglianze da parte della redazione del Leonardo e dell'Associazione Rebussistica Italiana.

I rebus di questo numero che non riportano la numerazione progressiva non concorrono alla gara solutori.

Le soluzioni dei rebus del Leonardo 4/2007 relativi ai concorsi e alle gare del Congresso Enigmistico-Convegno Rebus di Casciana Terme 2007 saranno pubblicate sul prossimo numero del Leonardo.

A Casciana Terme sono stati premiati i rebus vincenti (tre per anno) del Campionato Autori Leonardo 2002, 2003, 2004, 2005, 2006. Ai non presenti a Casciana Terme il premio è stato già consegnato per posta. Tutti i rebus vincitori sono ripubblicati su questo numero del Leonardo.

Gli interessati al volume "Il Rebus moderno nei congressi enigmistici e nei convegni rebus" possono farne richiesta a:
Franco Diotallevi - tel. 067827789 - diotallevif@hotmail.com

CAMPIONATO AUTORI "LEONARDO" 2008

Al Campionato (per soli abbonati), durata di un anno solare, partecipano i rebus classici, stereo, a domanda e risposta (con/senza disegno) pubblicati durante il 2007. Tre premi ai primi tre classificati.

CAMPIONATO SOLUTORI "LEONARDO" 2008

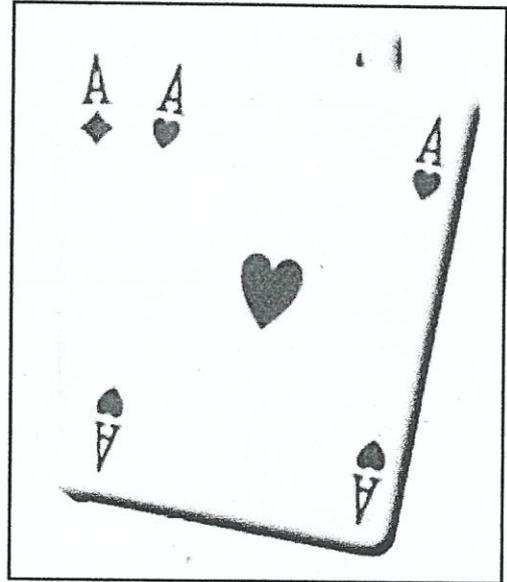
A fine anno, se più concorrenti avranno soluzioni totali o parziali, sarà effettuato un sorteggio. Premi: una targa a ciascun vincitore.

SEI GIOCHI DI N'BA N'GA

1 - Rebus 1 (1 4 1) 5 3 2 = 7 3 7



2 - Rebus 4? 3 4, 2! = 7 6

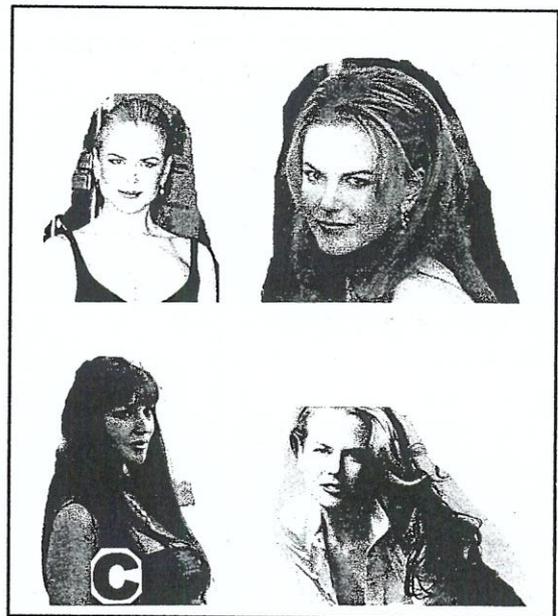


3 - Imago 2 1 (1 5 1) 6 = 7 9



Dentro v'è la postilla.

4 - Rebus 1 3 2 (3 6) = 7 8



La Kidman

5 - Verbis 1: - 7 9, 3, 2 2? - = 7, 6, 1'10

Pierino dice alla sorella di mamma che se lei vuole, lui andrà a riportare ai legittimi proprietari le barchette a fondo piatto con pagaia doppia.

6 - Verbis 3 4 1 4 = 5 7

Se Rosee guance vengon schiaffeggiate...

I PASSI DI OROFILO

Tra le tante interessanti iniziative a cui ho partecipato a Casciana mi ha colpito positivamente la seduta tecnica dell'ARI animata dalle relazioni del Langense e di Alan. Esse sono state pubblicate nel numero scorso del Leonardo.

Sul "sonis" di Alan non sono in grado di aggiungere altro. Essendo un gioco nuovo penso debba prima essere metabolizzato ed ancora studiato. Lo trovo stimolante, comunque, perché, tra l'altro, consente di sfruttare il gioco di parole basato sull'omofonia che da molto anni non è più in uso nella nostra enigmistica.

Il saggio del nostro consigliere Il Langense sui criteri per giudicare la bellezza di un rebus è stato unanimemente apprezzato. Stefano Bartezzaghi, nella sua rubrica "Lessicoenuvole" del 13 dicembre u.s. l'ha giudicata degno di essere fotocopiato e ritagliato. Mi fa piacere rimarcare, poi, che Bartezzaghi, come noi dell'ARI, ritiene che "un rebus è bello quando rispetta le regole e quando appare bello e innovativo, quindi c'è un lato oggettivo che però non oscura del tutto il lato soggettivo". Mi è piaciuto l'approccio pratico all'argomento che il Langense ha impostato, intuendo la vastità della questione e ammettendo l'impossibilità di dettare dogmi.

Tuttavia alcuni paletti sono stati posti. Ad esempio un rebus è sbagliato quando presenta una smaccata equipollenza (in questo caso è meglio parlare di pittura) o manifesta errori di sintassi. Qualsiasi altro gioco non errato può essere giudicato più o meno bello seguendo certi canoni. A questo punto, nel saggio, non poteva non essere tirato in ballo il triangolo brighiano che però è stato trattato solo per due terzi. Capisco che dal punto di vista dell'autore che partecipa ad un concorso in cui altri realizzeranno il suo schema o del giudice di un concorso a tema preassegnato l'immagine conti poco o nulla perché non è di sua competenza o è già stata prefissata. Ma le cose cambiano assai quando l'organizzatore di un concorso deve giudicare solamente gli schemi. A parer mio è impossibile stilare classifiche serie senza vedere prima realizzati gli schemi dei rebus. Anche Bartezzaghi afferma che "giudicare un rebus leggendo la soluzione e senza poter vedere la vignetta è come giudicare la musica leggendo lo spartito". La realizzazione grafica di un rebus è molto importante non tanto perché l'impatto visivo è immediato e condiziona comunque di primo acchito il nostro giudizio estetico ma soprattutto per motivi funzionali. Una bella chiave sulla carta può essere rovinata da un

pesimo disegno in cui, ad esempio, particolari importanti non sono ben visibili oppure la chiave non viene resa chiaramente. A volte vi sono elementi iconografici di contorno che disturbano o mezzi realizzativi ineleganti come l'abuso di scritte, di cartelloni, e di fumetti messi lì solo perché il disegnatore non è stato in grado di rendere l'idea. Tutto ciò indebolisce il gioco, ne impedisce in tutto o in parte la fruibilità da parte del solutore e influisce negativamente sul suo giudizio estetico e sul suo senso d'appagamento.

Porto un semplice esempio di come si può confondere il solutore con una sceneggiatura poco chiara. Ammettiamo che si debba rendere la chiave "sola" in una vignetta ambientata in una pinacoteca. Il disegnatore commetterebbe un errore se raffigurasse una donna mentre guarda una tela, sola, in confronto ad altre persone radunate in gruppo. L'azione del guardare la tela svierebbe il solutore e costituirebbe un neo della sceneggiatura. Un esempio di ottima realizzazione è invece quello che si vede nel saggio del Langense ed è il rebus di Picar, disegnato dalla Brighella, "sconti con tessere". Non era facile, in una scena così affollata, impedire che nascessero relazioni non volute tra i vari elementi iconografici, inducendo il solutore a trovare delle correlazioni inesistenti. Forse un altro disegnatore avrebbe potuto sviare il solutore raffigurando i personaggi mentre parlano o in un contesto più complesso. Qui, invece, è evidente che il rebus è di denominazione e non di relazione. Le varie figure dei conti e delle contesse, e dell'altro personaggio che sicuramente conte non è, sono inerti, sembrano tutte ignorarsi: questo per rendere palesemente l'idea che la soluzione deve scaturire interpretando la loro staticità.

Se è vero che alcune volte giochi belli sulla carta non sono proprio realizzabili oppure la loro realizzazione può dare luogo a vignette pasticciate è anche vero che chiavi semplici ma omogenee come quelle ad esempio di "sconti con tessere" molto ben realizzate possono dare ottimi risultati. In questo caso, a parer mio, si può parlare di artisticità del rebus perché il gioco, oltre a presentarsi con una veste grafica eccellente, è stato realizzato nella maniera più esatta con tanto rispetto verso il solutore che non può non ritenersi soddisfatto una volta conosciuta la soluzione.

Sono stato sollecitato da un amico a parlare di un quarto lato che trasformerebbe il noto triangolo in quadrato. Mi è stato suggerito: il nome dell'autore! Possibile che possa influenzare positivamente o negativamente i giudici dei concorsi? Che dire? Mah!

QUATTRO GIOCHI DI SNOOPY

7 - Rebus 1 1 2 3 13 = 6 14



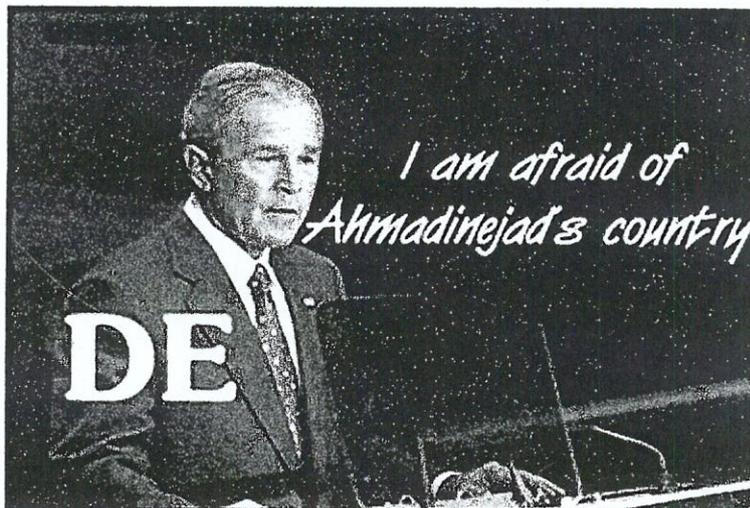
8 - Rebus 1 1 5 2? 1! = 5 5



9 - Rebus 1 1 5 7 = 6 8



10 - Rebus 2 1'4 7 = 9 5



Il rebus della Guerra Fredda

Stabilire i confini temporali esatti della Guerra Fredda (ovvero di quella situazione di drammatica tensione manifestatasi tra Est e Ovest nel XX secolo) è un rebus: il termine "Guerra Fredda" dovrebbe essere stato coniato nel 1947 ma quali convenzionalmente debbano essere considerati l'anno di inizio e di fine è tuttora oggetto di discussione tra gli storici, sovente impegnati in occasioni di confronto sull'argomento e su argomenti connessi. L'appassionato di enigmistica posto davanti alla locuzione "Il rebus della Guerra Fredda" penserà però ad altro, cercherà nella propria memoria (o -se la memoria e l'età anagrafica difettano - negli archivi, ad esempio presso la B.E.I.- Biblioteca Enigmistica Italiana di Modena) giochi illustrati pubblicati in quel periodo e magari dotati di suggestioni grafiche e testuali tali da testimoniare l'epoca.

Non è solo una prospettiva teorica! E' quanto la B.E.I. (nella persona di *Pippo*, Giuseppe Riva) e l'A.R.I. (Associazione Rebusistica Italiana, nella persona di *Tiberino*, Franco Diotallevi, e dello scrivente *Federico* che ha tenuto l'intervento) hanno concretamente condotto a metà 2007 al fine di poter presentare un intervento intitolato appunto "Il rebus della Guerra Fredda" nell'ambito del convegno "Est e Ovest nella satira politica durante la Guerra Fredda" tenutosi nei giorni 19 e 20 novembre 2007 presso la Facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università di Roma Tre.

Il convegno, organizzato dal Master in Storia e Storiografia Multimediale, si è aperto con il saluto della prof. Francesca Cantù, direttore del Dipartimento di Studi Storici Geografici Antropologici, che ha sottolineato la "inusualità dell'utilizzo della vignetta satirica come fonte documentaria", aspetto poi ripreso dall'introduzione della prof. Celozzi Baldelli (che, coadiuvata dalla dott. Baldassarri, dirige il Master sopra citato) la quale ha evidenziato l'impostazione decisamente innovativa rispetto all'approccio storiografico tradizionale.

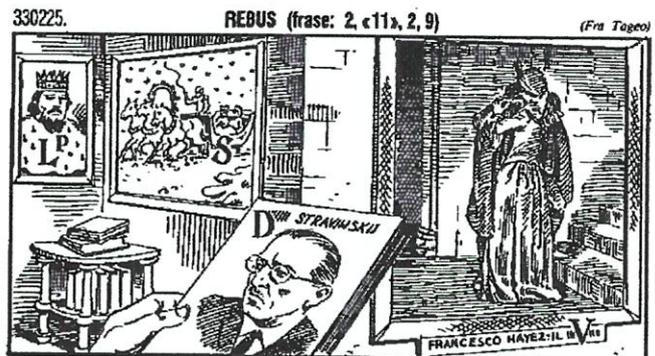


I relatori e il pubblico a conclusione della prima giornata di lavori (e quindi dopo aver ascoltato relazioni di studiosi italiani e della prof. Nina Hristova che ha analizzato la satira della Guerra Fredda in Bulgaria) hanno potuto confrontarsi con il rebus, gioco enigmistico forse sconosciuto - o confuso con altre arti di Edipo - per molti, ma in grado di esercitare un fascino immediato soprattutto contestualizzandosi al tema del convegno.

Così la scoperta che un grafema L posto sulla macchia cutanea di Gorbaciov produceva (grazie alla fantasia creativa di *Musclestone* e *Papul* su un numero del *Leonardo* del 1990)

con voglia L fronte = convogli al fronte

si è unita alla sorpresa di notare come anche la conosciutissima *Settimana Enigmistica* nello stesso anno 1990 sapesse testimoniare il proprio tempo con un Gorbaciov non più icona del rebus bensì parte della seconda lettura del gioco composto da *Fra Tageo*:



L a P è re; S troika; D Igor; bacio V =
la «perestroika» di Gorbaciov

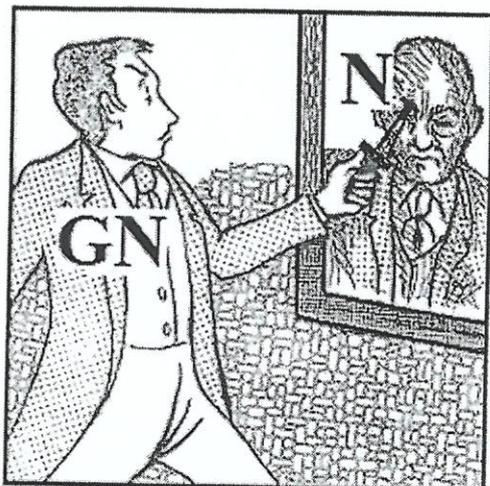
Indietro nel tempo, da Gorbaciov a Stalin... e indietro nel tempo di quando si pubblicava *L'Enigmistica Moderna* e *L'Arcangelo* capovolgeva il Garibaldi di "gregari baldi" nello Stalin di "vestali nere" (voltare la pagina per ammirare questo virtuosismo!).



Federico Mussano

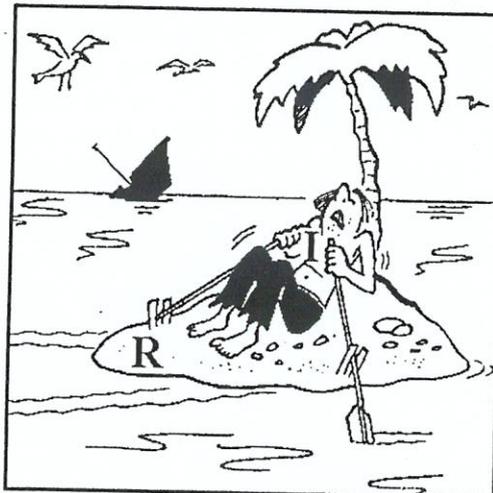
CINQUE REBUS DI ILION

11 - Rebus 4 2 2 2 5: 1 4 = 4 7 3 6



Il ritratto di Dorian Gray

12 - Rebus 2 1: 1 1 5 1'1! = 7 5



13 - Rebus 2 4 3 1: 1 "2" 5? 5! = 6 7 2 8



14 - Rebus 1 1 7 2 1 10! = 1'8 6 7



15 - Rebus 1 1 7 1, 4 1 5... = 5 "5" 2 8



I GRAFEMI: UNO, NESSUNO O CENTOMILA?

Il bell'anatroccolo

Ho già avuto occasione di scrivere che secondo me l'Enigmistica è una forma di libera espressione dell'Arte, ma ancor di più mi piace pensare che sia la proiezione di un «pensiero laterale». Penso di non dire una castroneria se affermo che nell'Arte non esistono quadri (né statue, né poesie, né composizioni musicali) «sbagliati»; la discussione estetica ci condurrà, semmai, ad apprezzare la collocazione culturale e il valore cognitivo. «Qualsiasi tipo di studio dell'arte si affronti, e a qualsiasi livello si conduca, esso comporta due atteggiamenti di fondo: il primo è dato dalla necessità di soddisfare un interesse, una curiosità culturale sostenuta da una passione (...) il secondo è dato dalla volontà e insaziabilità nella ricerca, senza la quale lo studio andrebbe immediatamente a inaridirsi»¹

Non va inoltre confusa l'Arte con l'artigianato, l'arte liberale con l'arte illiberale. Dico quindi ancora una volta no a una regolamentazione di qualsiasi tipo per quanto riguarda l'Enigmistica. Sarebbe, secondo me, auspicabile invece un distinguo fra «bello» e «brutto», così, per grandi linee. Un dipinto di Raffaello o dell'ultimo imbrattatele sono entrambi quadri; si chiamano così. Allo stesso modo un rebus con eccedenza di grafemi, vistosa equipollenza, disegno pessimo e via di questo passo, si denominerà rebus esattamente come un capolavoro.

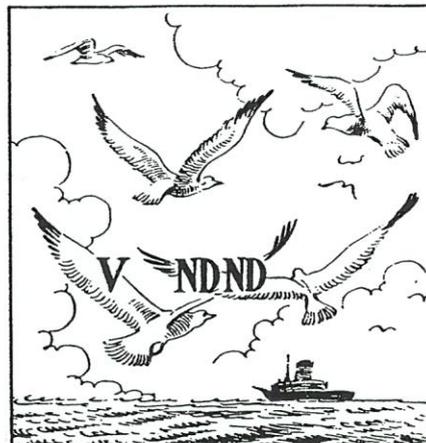
Mi pare che sia ormai stabilito che ci sono due scuole di pensiero sull'equipollenza: c'è chi non tollera una seppur lontana parentela etimologica («seguire» ed «eseguire», ad esempio) e c'è chi - come il sottoscritto - pensa che nel 2008 i vocaboli abbiano assunto significati del tutto autonomi con conseguente sdoganamento di corti circuiti etimologici. E chi abbraccia quest'ultima teoria non ha dogmi da rispettare ed ossequiare.

Un'ultima revisione mi pare opportuna per quanto riguarda l'aspetto del numero dei grafemi apposti su un soggetto, o oggetto, nei rebus. Seguitemi in questa carrellata.

I grafemi: uno, nessuno e centomila

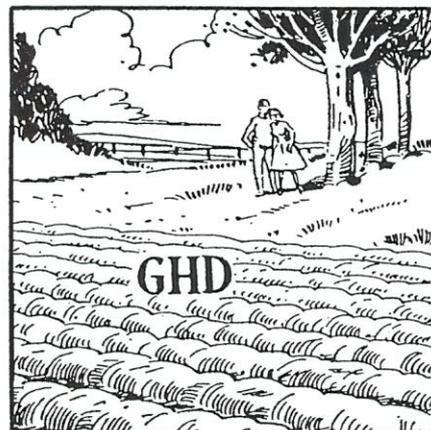
È proprio vero che non si possono apporre più di 3 grafemi su un soggetto?

5, 3 o 10? (V e ND iterate, ali = Vendite rateali). In questo rebus di McAbel sono esposti 5 grafemi, ma sono solo 3 nell'economia della prima lettura (V N D). Sempre in prima lettura appare la chiave («inquinamento crittografico» si potrebbe dire) «iterate» la quale, non essendo un elemento iconografico da decifrare, fa parte di un tutt'uno con i grafemi. Dal canto mio ritengo queste trovate molto belle e originali. Le chiavi inattese conferiscono movimento ed evitano il tran tran a cui si corre il rischio di abituarsi.



(per gentile concessione della Settimana Enigmistica)

3 o 8? (Gi Acca Di fu stagno = Giacca di fustagno) di Cicigno. Qui notiamo «solo» 3 grafemi ma 8 di fatto. Si ripropone la domanda: sono 3 grafemi o 8?



(per gentile concessione della Settimana Enigmistica)

7, 10 o 13? (legge R IS tra puntini = Leggeri strapuntini) di Zanzibar. Un altro inquinamento crittografico o un'altra trovata degna di rilievo? Qui curiosamente ci sono 3 lettere e 4 puntini sul disegno, ma questi risultano 10 in prima lettura: RIS, puntini) o addirittura 13 se inglobiamo anche il «tra».



(per gentile concessione della Settimana Enigmistica)

2 o 8? «tesi con torte chef àno R, IF lettere = Tesi contorte che fanno riflettere» di Pipino il Breve, in cui addirittura si esplicita che R e IF sono lettere!



(per gentile concessione della Settimana Enigmistica)

4 o 12? «à, P parentesi C, U rezza = Apparente sicurezza». Ancora Zanzibar che, come Briga ed altri, si divertiva ad esplorare e a non restare irreggimentato in regole fisse. Solo 4 segni oppure 12, come sono in realtà?

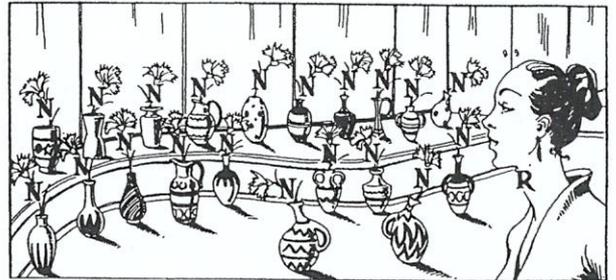
Nota: il grafema «(» corrispondenti ai grafemi «P-A-R-E-N-T-E-S-I» che si sarebbero potuto apporre e poiché il grafema non fa parte della scena, è come dire che in questo rebus ci sono 12 grafemi.

Anche in questo caso-a parer mio - ci troviamo di fronte a un signore rebus.



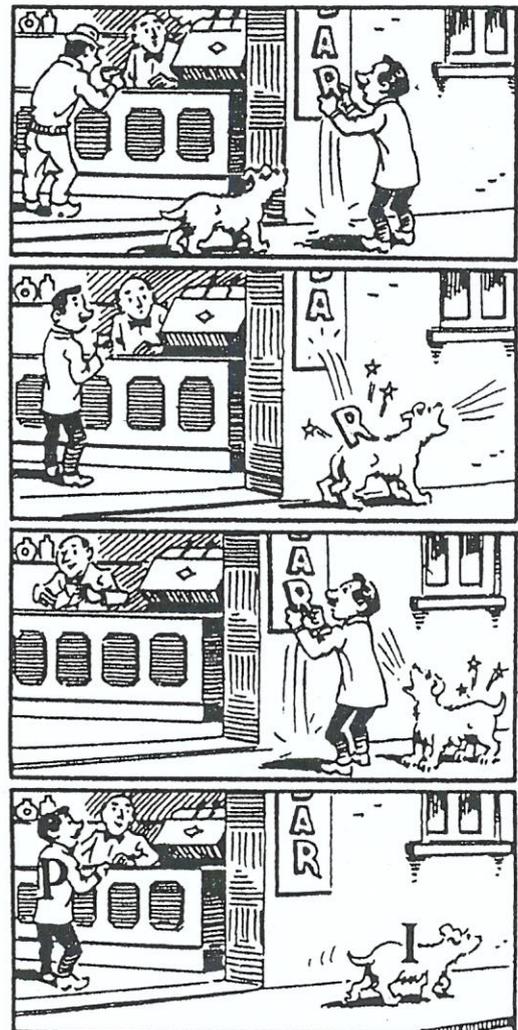
(per gentile concessione della Settimana Enigmistica)

21 o 2? L'apoteosi! Il rebus «in venti vasi N; gola R è = Inventiva singolare» di Briga. Ecco 21 grafemi a far bella mostra, ma 2 di fatto nella seconda lettura! Questo rebus, più di tutti forse, ci fa comprendere l'inutilità dei regolamenti e che ci si diverte di più ad esplorare sentieri nuovi.



(per gentile concessione della Settimana Enigmistica)

E poi? Cosa sono i grafemi? Sono anch'essi consuetudini, convenzioni, come abbiamo visto. La «R» dello stereoscopico che segue è un grafema oppure no? Penso sia difficile rispondere. Quando esaminai la frase «P rimise R: I guai = Primi, seri guai» de *Il Popolese*, mi venne in mente la sceneggiatura che vedete qui sotto. Ma... R è un grafema oppure no?



(per gentile concessione della Settimana Enigmistica)

6 o nessuno? Mi sia perdonata un'autocitazione solo perché m'impegnai molto per fabbricare il rebus che segue: «miseri COR DIO s'amano = Misericordiosa mano» ha 6 grafemi o nessuno'



E ci sono ancora (cito altri rebus sulla stessa falsariga):

- 1) «27 N trio; N ali = Venti settentrionali» di *Ermanna*;
- 2) «ansa delta ro = Ansa del Taro» di *Atlante*;
- 3) «unto NO di S corsivo = Un tono discorsivo » di *Bardo*;
- 4) «C apostrofi nato = Capo strofinato» di *Bardo*;
- 5) «U nano; S tra parentesi Ci liana = Una nostra parente siciliana» di *Zanzibar* (in cui, a titolo di curiosità, comunque, ci sono 4 grafemi uniti e cioè: parentesi aperta; parentesi chiusa; C e quest'ultima si legge Ci).

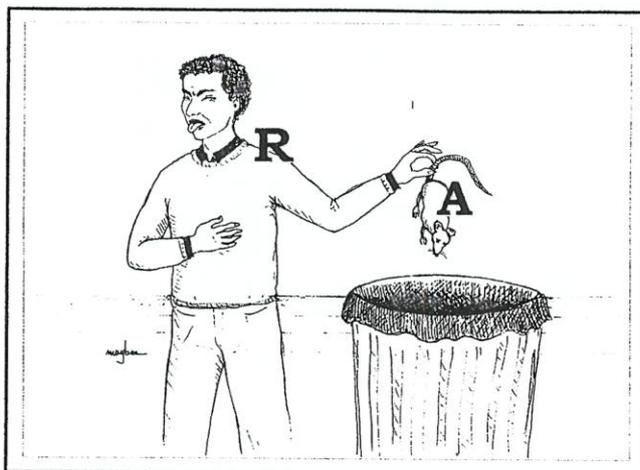
In conclusione: una norma obbligatoria non avrebbe consentito la pubblicazione dei rebus che abbiamo preso in esame. E non dimentichiamoci che altri capisaldi dell'enigmistica sono le crittografie, i brevi e i poetici. Soprattutto in quest'ultimo settore abbiamo avuto esempi di altissimo livello che sarebbero degni di entrare nelle antologie scolastiche. Lo stesso Sanguineti confermò che l'enigmistica è Arte.

E scrivendo ancora una volta che in Enigmistica non devono esserci regole, non intendo essere irrispettoso con chi non la pensa come me: mi piace solo sognare che il rebus faccia parte di un microcosmo satellite dell'Arte con la A maiuscola; e l'Arte ha bisogno di ricerche, di sperimentazioni, di scossoni. E qualche volta anche di acqua rossa nella Fontana di Trevi.

Guido Iazzetta

1. Ave Appiano, Capire l'arte, Newton, Roma, 1996.

16 - Rebus 2 6: 1 1 5! 6 9 di *Il Langense*
dis. di Cristina Marchesini



17 - Rebus 1 3 1'1 8 = 7 2 7 di *Gipo* - dis. di Moise



18 - Rebus 1 1 6:4 1 4 = 8 9 di *Aetius* - dis. di Moise



Sviluppi recenti del rebus americano

Del rebus americano abbiamo già avuto modo di scrivere in passato e, in particolare, il Leonardo presentò nel 2002 una panoramica¹ su due annate di giochi illustrati (*picture rebus* e altri “flat” illustrati) pubblicati nel biennio 2000-2001 da “The Enigma”, organo ufficiale della NPL (National Puzzlers’ League, ovvero l’associazione degli enigmisti statunitensi). Ho potuto sfogliare il numero di novembre 2007 di “The Enigma” e mi aspettavo qualche sorpresa (essendo stato iscritto in passato alla NPL, ricordavo come novembre fosse un mese particolare per la rivista, impostata su base monografica su argomenti mai prevedibili e sempre interpretati con molta fantasia) ma la sorpresa è stata davvero grande nello scoprire lo spazio riservato ai giochi illustrati che solitamente si possono contare sulle dita di una sola mano mentre nel numero in oggetto sfiorano la ventina. Scopo di quest’articolo è di mostrare alcuni degli esempi più significativi e i due giochi in copertina sono, secondo il titolo, sviluppi recenti del rebus americano... anzi, sono proprio “sviluppi” nel senso enigmistico-terminologico della parola! Infatti il “*letter bank*” è la traduzione del nostro “sviluppo”, gioco non molto popolare in Italia ma del quale si registrano comunque piacevoli esempi (come “lacrime/macelleria” svolto in versi da Piega).

Così come “macelleria” è l’anagramma di “lacrime” ammettendo la ripetizione delle lettere presenti nella parola di base, allo stesso modo notiamo che nel primo gioco c’è una ricompensa (**guerdon**) per chi catturerà il dinamitardo che si aggira nella metropolitana. La figura mostra che è l’eroe dei fumetti **Underdog** (stesse lettere di **guerdon** con l’aggiunta di una D, ecco il primo *letter bank*) in procinto di effettuare la cattura e sappiamo inoltre che metropolitana può dirsi “subway”, come indicato dalla figura, ma anche “**underground**” (stesse lettere di **Underdog** con l’aggiunta di N, R e U ed ecco così il secondo *letter bank*). C’è forse qualche identità etimologica provocata da “under” nel passare da **Underdog** a **underground**? Forse sì, ma se **Underdog** si faceva vanto di non badare ai dettagli² perchè mai dovremmo farlo noi?

¹ “La rebussistica USA nel 2000 e 2001”, Leonardo, aprile 2002.

² **Underdog**, cagnetto dei cartoon simpatico ma pasticcione, così rispondeva a chi gli faceva notare i guai che provocava:

I am a hero who never fails.

I cannot be bothered with such details.

Dall’eroe per bambini **Underdog** ai supereroi della **Marvel Comics**: ecco in basso in copertina il secondo *letter bank* dedicato ai **Fantastici Quattro**. La **Donna Invisibile** (comunque visibile, anche se con difficoltà, sullo sfondo) si trova alla radice di una serie di biforcazioni sulle quali si trovano, chi in volo e chi con i piedi per terra, i suoi tre compagni: biforcazioni è “**furcations**” (e questo è il 10 del diagramma) mentre “**Fantastic Four**” è quanto si ricava dalle lettere precedenti duplicando la A, la F e la T (il diagramma indica *9 *4 secondo la convenzione per cui l’asterisco, o l’accento circonflesso in altri casi, indica la maiuscola iniziale).

Ecco infine qui sotto un ultimo *letter bank* prima di passare ad altri giochi:



Si tratta anche qui di personaggi conosciuti in Italia: **Blondie** e **Dagoberto** (**Dagwood** in versione originale), quest’ultimo intenzionato a vestire in modo formale anche di **Casual Friday**, nel giorno cioè in cui non ci si deve mettere la “**dress shirt**” per non trovarsi poi al centro dei pettegolezzi e degli spiattellamenti “**dish the dirt**”. Entrambe le espressioni traggono le proprie lettere dal cognome **Dithers**, il tirannico capo³ di **Dagwood**!

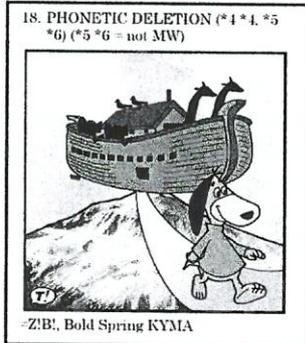
Altro vestiario, altro gioco: l’orso **Yoghi** (**Yogi Bear**) non veste la camicia con cravattino di **Dagoberto**, ma una sicuramente più comoda camicia dal nome **guayabera** e la bandiera cubana sullo sfondo è un aiuto al solutore poichè la tradizione vuole che le donne cubane abbiano inventato tale indumento cucendo, su una preesistente camicia, dei tasconi



³ Tirannico e ben conosciuto, anche per essere entrato nell’arena politica (quella reale della politica canadese, non quella virtuale dei fumetti) con un gioco di parole basato sull’assonanza “**liberal/ditheral**”: come riportato da *The Economist* nel 2004, il primo ministro canadese veniva chiamato da alcuni giornalisti “**Mr. Dithers**” con “**The Ditherals**” a indicare il **Liberal Party of Canada**.

per portare guayabas e altri frutti. Camicia e orso condividono le stesse consonanti: il gioco è un *consonantcy*, apparentato⁴ ai nostri *replay*.

Altro gioco, altro meccanismo: non più le lettere, ma i suoni. L'imbarcazione della figura è di certo l'arca di Noè e si trova sulla catena dell'Ararat, per l'esattezza sulla cima dell'Agri Dagi: se si procede in maniera fonetica, dopo aver scartato la lettera/suono R, si ricava il nome del cane, **Augie Doggie**. Si tratta quindi di un *phonetic deletion*.



Anche il gioco presente sulla quarta di copertina è fonetico (un anagramma fonetico: *phonetic transposal*) anche se è un po' più difficile ricostruire i passaggi che portano da *alchemist* a *metallics*.

Non poteva mancare un Illustrated Flat autoreferenziale, un gioco cioè che presentasse

33. ACROSTICAL ENIGMA (5 5) (°C = NI3 phrase) MUTTONHEAD!, Watterson MA



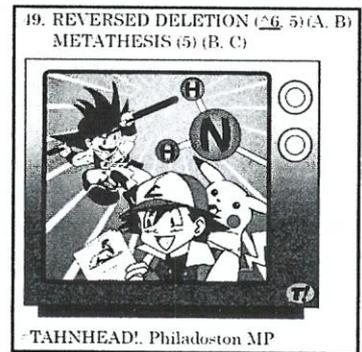
Illustrated Flat come soluzione proprio "comic strip" visto che è di questo che si sta parlando e giocando. La banda Disney serve allo scopo mediante una sequenza di ben quattro vignette dove le prime due parlano di cugini (Pape-rino cugino di Gastone e di Ciccio) e di topi (Minnie e To-

polino): **CO**usin e **MI**ce. Nulla di strano nell'etichettare A e B le prime due vignette: la terza vignetta invece è indicata come C# (e non semplicemente C) così da far pensare, anche grazie alla figura (strumenti musicali vari, tra cui le arpe "harps" anagramma di "sharp"), a **C Sharp** ovvero al do diesis. Nell'ultima vignetta un terzetto di note sopra al terzetto di nipotini produce infine **TRIP**lets e così questo *acrostical enigma* si risolve con "COMIC STRIP".

⁴ "La rebussistica USA nel 2000 e 2001", art.cit. , p. 16.

Altrettanto autoreferenziale appare la vignetta

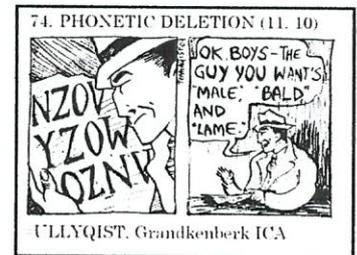
mostrata qui a lato almeno nel primo dei due giochi, ovvero la *reversed deletion* che partendo dal nome della rivista degli enigmisti americani (**Enigma**, la si nota in mano al personaggio in basso) e leggendolo poi a ritroso porta, mediante lo scarto di una lettera, ad **amine**, termine chimico riferito al composto dove risalta la N simbolo dell'azoto. La stessa vignetta, illustrata con tratti tipicamente giapponesi, costituisce il supporto del secondo gioco, lo scambio (*metathesis*) che trasforma **amine** in **anime**, termine derivato dal giapponese⁵ che indica una grafica caratterizzata da notevole intensità di colori e personaggi.



Il personaggio raffigurato qui sotto non assomiglia certo a una valchiria, eppure il nome di questa simpatica strega è Broom-Hilda e quello della valchiria Brünnhilde dopo aver applicato l'assonanza Brünn/Broom (broom ha il significato di il mezzo di locomozione eccellenza delle streghe). Xemu ha costruito questo gioco (un *transposal*, ovvero un anagramma) posizionando **Broom-Hilda** in una forma romboidale, e **rhomboidal** è appunto anagramma del nome della strega.



L'enigmistica è l'arte del decifrare e nel gioco raffigurato a lato notiamo come il protagonista sia concentrato ed intento ad eseguire la decifrazione (**decryption**) di un foglio che contiene una assai ambigua descrizione (**description**). Da "description" a "decryption" il passo è foneticamente breve, si tratta di una *phonetic deletion* che tuttavia ha meritato una nota di precisazione su The Enigma per prevenire una possibile obiezione da parte dei lettori. Infatti la scelta della versione del dizionario Merriam-



⁵ La parola giapponese originaria è *animeshiyon* che non sembra prestarsi troppo alla costruzione di giochi di parole.

TRE REBUS DISEGNATI DA F. PAGLIARULO

19 - Rebus 2 6 4 3 3 = 9 8 di *Il Cozzaro Nero*



20 - Rebus 1 1 2 9 2 4 = 6 7 1'5 di *Pipino il Breve*



21 - Rebus 7 4 3 7 2 4 = 7 7 3 10 di *Argo Navis*



Webster utilizzata condiziona la perfetta sostenibilità del gioco: con la pronuncia indicata dal vocabolario⁶ NI3 il gioco è perfetto, mentre con la pronuncia di 11C va applicata una leggera tolleranza. Si tratta comunque, sfumature di pronuncia a parte, di un *illustrated flat* costruito con molta attenzione (anche nel riportare come “gioco nel gioco” le parole misteriose che, mediante un codice a sostituzione, da NZOV, YZOW e QZNV vengono decifrate come male, bold e lame) dagli autori indicati sotto lo pseudonimo collettivo di Ullyqist (Ulk, Earl E. Byrd e Tennaqist). A proposito di autori, il contributo grafico principale per la realizzazione delle vignette di questo numero di *The Enigma* dedicato a fumetti e personaggi dei cartoni animati è venuto senza dubbio da Toonhead! (il punto esclamativo fa parte dello pseudonimo), grande intenditore di cartoon spesso presente sui media di Boston in talk-show vari con lo pseudonimo di Cartoon Guy. Toonhead! ha anche contribuito all'ideazione enigmistica di quasi tutti i giochi qui presentati: i vari pseudonimi Goonhead!, Muttonhead!, Superdense Crackhead!, Tahnhead! e Z!B! sono tutti riconducibili a collaborazioni di Toonhead! con altri puzzler⁷. Ci auguriamo che questi sforzi di creatività nei giochi illustrati dei nostri colleghi enigmisti americani proseguano e che si rivolgano anche al rebus propriamente detto per il quale non erano mancati esempi in passato sulle pagine di *The Enigma* ma che questa volta invece è stato assente.

Federico Mussano

L'ARI ringrazia la NPL (National Puzzlers' League) e Crax (direttore di "The Enigma", organo ufficiale della NPL) per aver acconsentito alla pubblicazione delle illustrazioni a corredo del presente articolo (*e per aver comunicato le soluzioni dei giochi...*).

Estendiamo i ringraziamenti a Hot e Xemu, amici enigmisti di oltreoceano già altre volte citati in articoli comparsi sul Leonardo, contattati anche in occasione del presente articolo.

⁶ NI3, 11C e MW sono sigle rintracciabili nei giochi presentati in questo articolo: esse indicano le varie versioni del Merriam-Webster.

⁷ Per l'esattezza in Goonhead! c'è (oltre a Toonhead!) Grendel, in Muttonhead! c'è Xemu, in Superdense Crackhead! ci sono Sue++, D.Ness e Crax, in Tahnhead! c'è Tahnann e in Z!B! c'è ZebraBoy.

Campionato Autori "Leonardo" 2002



1° classificato: N'BA N'GA

TRE mendica: si dan Euro = Tremendi casi di neuro



2° classificato: ARGO NAVIS

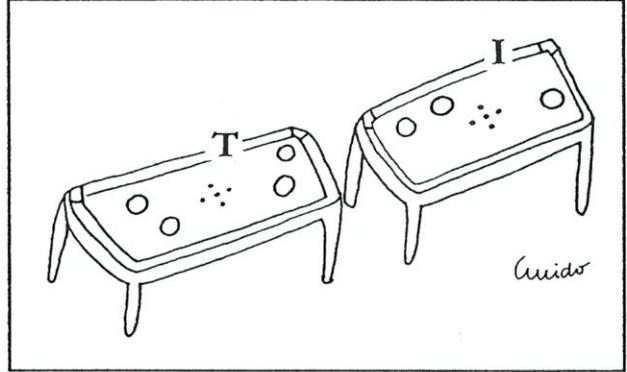
acca dimenticherà T Tristano =
Accadimenti che rattristano



3° classificato: RIVE GAUCHE

SC, reverso, A viso netti, indi a letto! =
Scrivere soavi sonetti in dialetto

Campionato Autori "Leonardo" 2003



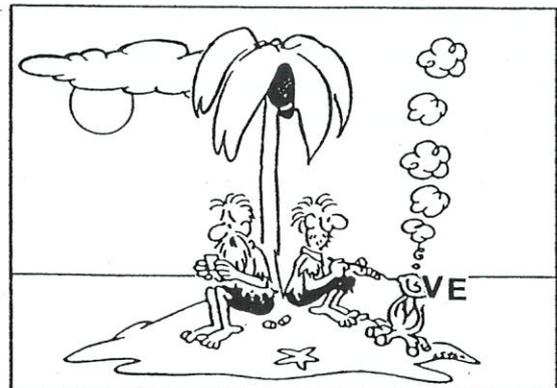
1° classificato: GUIDO

capitemi: biliardi T I = Capi temibili ardit
(disegno dell'autore)



2° classificato: PIPINO IL BREVE

S T in tema, gli edili no =
Stinte maglie di lino



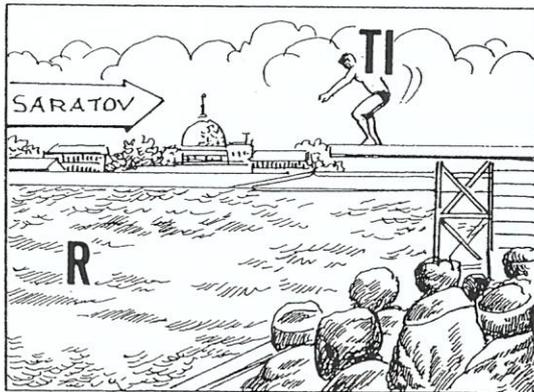
— Dice: «Rimandateci subito il piccione con le indicazioni per venire a cercarvi».

3° classificato: MARCHAL

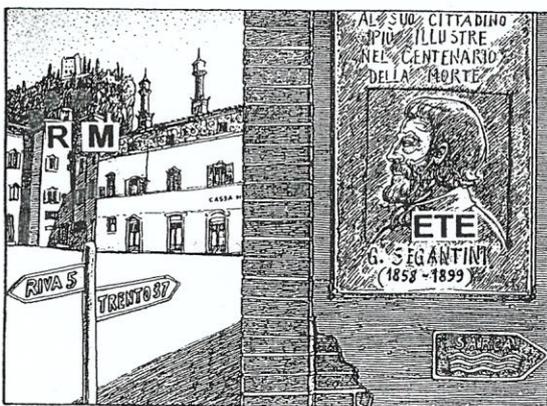
fu (mori) VE latore =
Fumo rivelatore



1° classificato: SNOOPY
danno eco nomi: CO =
Danno economico



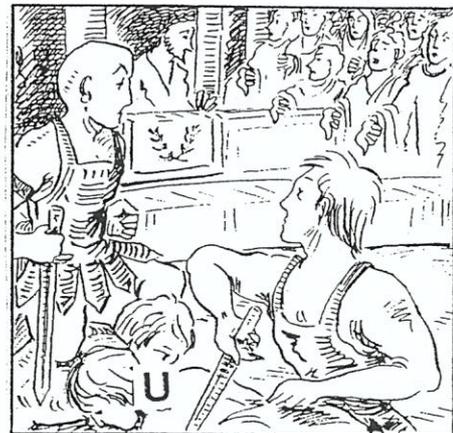
2° classificato: FALSTAFF
Volga R: ivi si butterà RI =
Vulgari visi butterati



3° classificato: ARGO NAVIS
R e M Arco: nacque qui ETE =
Remar con acque quiete



1° classificato: ARGO NAVIS
SaT incontra macachi =
Satin con trama cachi



2° classificato: SNOOPY
U moriran? Coro: "Si!" =
Umori rancorosi



3° classificato: ILION
chi osa: recan timor aleggianti =
Chiosare canti moraleggianti



1° classificato: SNOOPY
di S pensar: "È ligio, sa" =
Dispensa religiosa

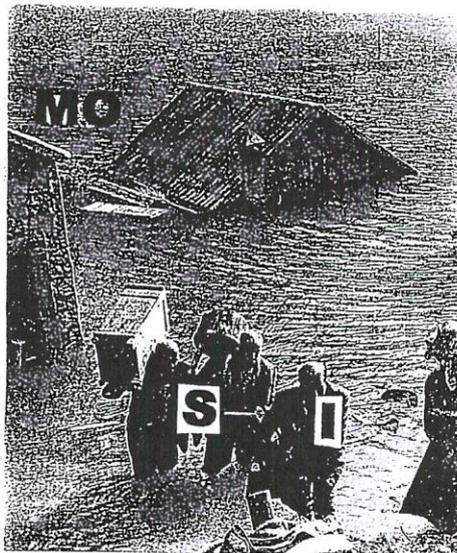
IL GAZZETTINO

Il testamento del miliardario De Paperonis è un giallo!

nervosa attesa per sapere se il ricco lascito del noto magnate andrà tutto ai nipoti o alla seconda moglie.

OP R

2° classificato: N'BA N'GA
O P eredi? (è suspense!)... R? =
Opere di, e su, Spenser



3° classificato: ILION
MO straripò: crisi è per S I stenti =
Mostrar ipocrisie consistenti

Il servizio usato è l'AOL Istant Messenger (AIM) ed il programma è scaricabile gratuitamente all'indirizzo <http://www.aim.com/> ed ogni mercoledì ed ogni giovedì sera, a partire dalle 21.30, un gruppetto di enigmisti si riunisce in chat per parlare di enigmistica e non solo.

indirizzo <<http://www.aim.com/>>www.aim.com

Chi è interessato a partecipare alla chat o chi ha già installato il programma e vuole comunicare il proprio Screen Name, può scrivere ad uno di questi due indirizzi:

Alan alanviez@inwind.it o Ser Viligelmo serviligelmo@tin.it per ricevere istruzioni dettagliate. Vi aspettiamo in chat!

XIII Simposio Tiberino-Vesuviano 2008

Il XIII Simposio "Tiberino-Vesuviano" 2008 si terrà domenica 25 maggio 2008 al "Ristorante Parco Svedese", Via dei Pini - Baia Domizia, Sessa Aurunca CE

(tel.0823.749004-3393464069-3387036399)

Quota di partecipazione: Euro 30.00 a persona (menù a base di pesce).

Per l'ubicazione del ristorante: su GOOGLE inserire: ristorante Parco Svedese - per i romani che hanno partecipato al simposio del 2007: oltrepassata "Villa Matilde" di 500 mt. ca. girare a destra verso il mare; per i campani: operazione inversa.

Concorsi

Per l'occasione sono banditi 2 concorsi autori:

- 1) Breve - in quattro versi; schema di qualsiasi tipo; senso apparente *il mare nei suoi vari aspetti*;
- 2) Rebus - classico, a d. e r., stereo; in prima lettura *il mare nei suoi vari aspetti*.

Inviare un massimo di 2 lavori per sezione.

Tre premi ai primi tre classificati per ciascun concorso. Possono partecipare anche autori non presenti al simposio.

Prenotazioni e invio dei lavori **entro il 5 maggio 2008** a:

Nicola Aurilio - 81030 Casale di Carinola CE

nicola.aurilio@virgilio.it - tel. 0823.709189

Notiziario B.E.I. - n. 1/2008

- La B.E.I. invita gli enigmisti, e in particolare chi frequenta la sede o ne utilizza i servizi, a versare la quota annuale sostenitori di 20,00 euro sul c.c.p. n. 415414 (Fotomuseo 'G. Panini', via Giardini 160, Modena) o sul c.c.p. n. 69371938 (Giuseppe Riva, v.le taormina 17, Sassuolo MO). Questo versamento è un segnale, seppur minimo, e un ringraziamento degli enigmisti italiani all'Associazione e alla famiglia Panini che ci assicurano la sede coprendo i relativi costi; gestione, sviluppo e iniziative della Biblioteca sono invece totalmente a nostro carico: eventuali contributi aggiuntivi vanno quindi inviati direttamente a Pippo e la relativa contabilità è disponibile in sede.

- Ringraziamo chi già l'ha fatto e rinnoviamo l'invito a collaborare alla revisione in atto degli archivi "Eureka" del "Beone 2006" segnalando a Pippo ogni errore (anche di semplice battitura) o eventuali giochi mancanti.

- Ogni visita alla BEI è graditissima; ricordiamo che la sede è aperta (quando ci è possibile!) al martedì sera, al giovedì pomeriggio e al sabato mattina, ma ci si può accordare per altri momenti; gli incontri di fine mese a Modena riprenderanno (tempo permettendo) sabato 23 febbraio.

(www.enignet.it)

1° classificato: Paciotto

22 - Rebus 7 1? 2, 1 3 5 3 2 = 4 12 8



2° classificato: L'Esule

23 - Rebus 4 3 1'6 - 2 1 - 1 = 4 7 7



— No, non è per qualcosa che ha mangiato: è morto di fame.

3° classificato: Saclà

24 - Rebus 2 5 3 1: 2 2 2! = 7 10

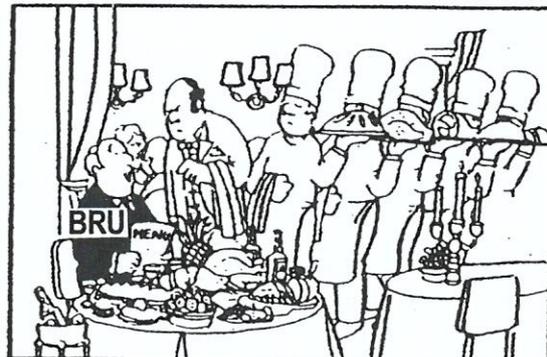


25 - Rebus 3 (5 2 4!) 7 = 6 2 7 6 di Veleno



— Lei è il cameriere che ha preso il nostro ordine! Scusi, non la riconoscevo con la barba.

26 - Rebus 3 7 4: 2 5! = 6 4 3 2 6 di Marchal



— Mah, credo che, dopo tutto, mi accontenterò d'un paio d'uova code!

AR

27 - Rebus 2 2 4 1 1 7 = 6 1'10 di Hertog



— Quel signore laggiù ha chiesto quello che mangia lei: è disposto a darglielo?

28 - Rebus 2 1 3 1 1 7 = 10 5 di Snoopy



29 - Rebus 2 2 7 3 2? 2! = 11 7 di Aetius



30 - Rebus 2 3 1 2: 1'6 4 = 12 2 5
di Marinella



— No, non è per qualcosa che ha mangiato: è morto di fame.

31 - Rebus 2: 1'6 4 1 3 = 6 2 9
di Mavi e di Snoopy



— No, non è per qualcosa che ha mangiato: è morto di fame.

ROMANZO DI UN GIOVANE REBUSSISTA

E sia. Ammettiamolo che ci piacerebbe vedere i nostri figli crescere appassionandosi all'enigmistica. E spesso i nostri sforzi perché ciò accada vengono mal premiati da sguardi di sufficienza e sbuffi annoiati. Per non parlare di quando l'enigmistica diventa un nemico perché vi sottrae alle richieste di attenzione dei pargoletti.

Chissà, forse ho scoperto un trucco...

Fin da piccolissimo Lorenzo sapeva già cosa andare a cercare quando gli dicevo "vammi a prendere il *Leonardo* lì sul tavolo" e dava cenni di strane contaminazioni genetiche quando si faceva trovare seduto sul water... a unire i puntini e colorare gli spazi (tutti, anche quelli dei rebus) della *Settimana Enigmistica*. Certo, sgranava gli occhi quando sentiva parlare di *Canto della Sfinge* e la parola *congresso* è ancora adesso causa di musì lunghi.

Ho fatto l'errore, quando ha cominciato a leggere e scrivere, di volergli spiegare i rebus. Ci si rende conto, a cercare le parole giuste per un bambino, di quanto sia complesso il meccanismo di questo gioco. E infatti Lorenzo non ci capiva un'acca (o forse io non ero brava a spiegare) e in ogni caso ho deciso che era meglio rinunciare. Anzi no...

Ho cominciato a dirgli che era meglio aspettare, che era roba da grandi e nello stesso tempo ho continuato a fargli sentire l'odore dell'enigmistica attraverso continui accenni ai giochi di parole (fu così che cominciò a fare un sacco di domande su anagrammi e lucchetti e cambi e tutto) e soprattutto facendogli scivolare sotto il naso le varie riviste che lui *non doveva assolutamente toccare*...

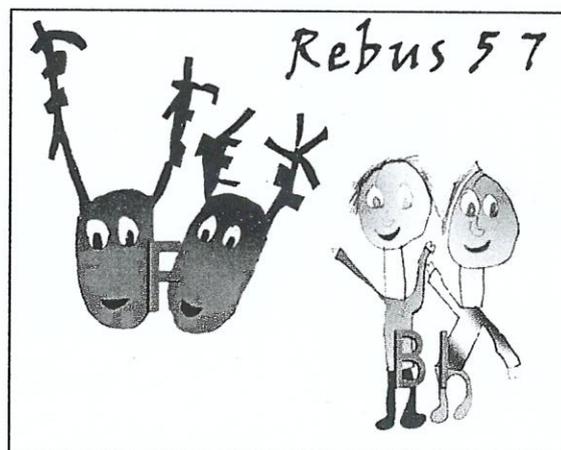
Ah! Il gusto del proibito...

Ed ecco che un bel giorno, alla veneranda età di 8 anni ed evidentemente ormai cotto a puntino (e forse complice il fatto che il *gameboy* era fuori uso già da qualche mese), mi si para davanti imponendomi di spiegargli i

rebus. Ahimè, pensavo, forse se mi avesse chiesto come si fanno i bambini me la sarei cavata meglio. Ma tant'è e con l'aiuto dei pag. 3 della *Settimana Enigmistica* e soprattutto con lo stimolo della sezione dedicata ai bambini del *Canto della Sfinge* ho cominciato piano piano a parlargli di frasi e prima lettura (lo sapete che i bambini adorano i termini tecnici?) e a dimostrargli quanto il vocabolario dei rebus fosse zeppo di re, are e rei e pie. Incredibilmente sembrava capire tant'è vero che ha cominciato a risolvere subito i primi semplici rebus.

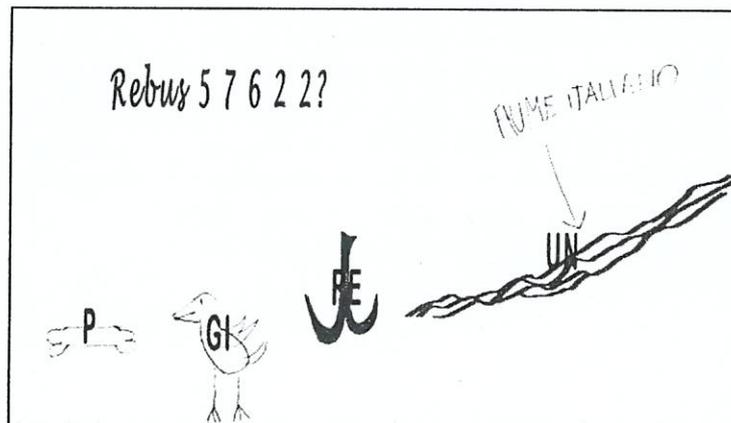
Ma la cosa più straordinaria è successa il giorno dopo quando, durante una gita in macchina, ci ha spiattellato quanto di seguito (attenzione che uso degli eufemismi ma provate ad immaginare il linguaggio *crudo* di un bambino di otto anni): "Mamma è giusto questo? Una B su un uomo che *emette rumorose emissioni dalla bocca di aria proveniente dallo stomaco* e C su una lettera H." Non fate caso alla scurrilità della prima e seconda lettura ma semplicemente al fatto che ero davanti al primo rebus (fondamentalmente corretto... e non beonato!) del mio bambino. Da lì è stata un'escalation. Siamo passati a frasi... pubblicabili come questa

(F alci, B I anche = falci bianche)



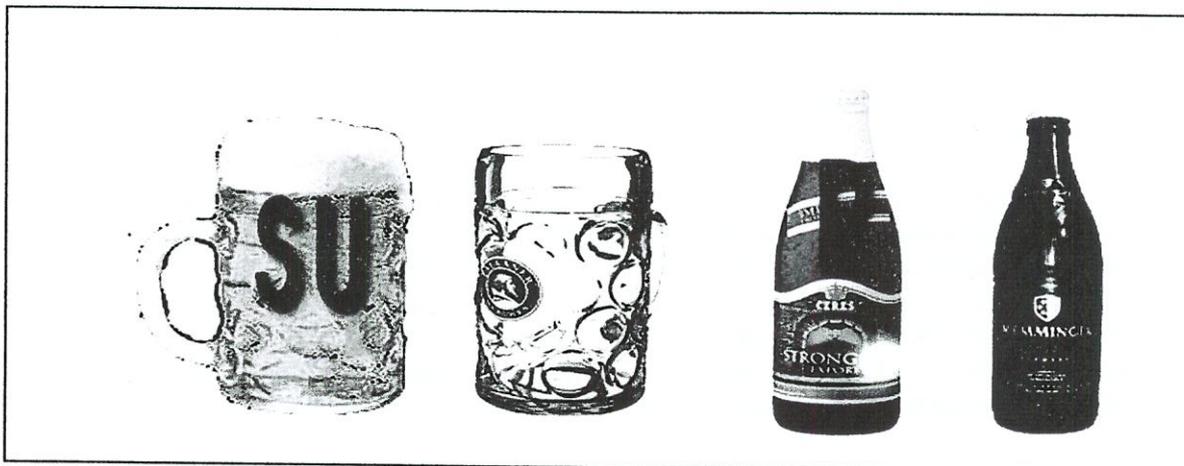
E poi ai dialoghi

(P osso, GI oca, ancora RE, UN Po = posso giocare ancora un po?)



Per arrivare a cose un po' più raffinate

Rebus 2 3 6)



(SU colmo, R ale = su col morale!)

Ma senza dimenticare che è tutto un gioco



(V estero, M antica = veste romantica)

Diciamo che l'ho aiutato un po' giusto in alcune sceneggiature e realizzazioni grafiche ma vi giuro che è tutta farina del suo sacco. E dovrete vederlo mentre spiega ad un'attonita mamma di una sua compagna di classe che il rebus si divide in prima e seconda lettura e che è più bello se ha una bella cesura (ne vogliamo discutere?). E invece delle tabelline (che oltre tutto fa una gran fatica ad assimilare) mi recita a memoria i diagrammi dei suoi rebus.

Naturalmente i bambini oltre che curiosi sono anche vanitosi (più o meno come gli adulti) e le sue produzioni sono state, per sua espressa richiesta, propinate ai solutori del forum di *Aenigmatica* che per fortuna hanno risposto con entusiasmo e... comprensione. A Natale gli abbiamo regalato il *nintendo*... lo abbiamo già perso?

Isolina

CONCORSO REBUS 2008

Il tradizionale *Concorso Briga* de "La Settimana Enigmistica", giunto alla sua 35ª edizione, si articola anche quest'anno in due sezioni distinte, per ognuna delle quali verrà stilata una classifica separata.

Le due sezioni sono:

1. Rebus con chiavi classiche (normale, stereo e a domanda e risposta) in cui ogni Autore può partecipare con un massimo di tre rebus;

2. Rebus sul Novecento per una coppia di rebus, di qualsiasi tipo, ideati su foto, stampa o altro supporto illustrato che ritraggano importanti eventi accaduti tra il 1901 e il 2000. Tali supporti dovranno essere inviati (anche in fotocopia). L'autore potrà partecipare con una o al massimo due coppie di giochi, da lui stesso formate. Per intenderci: verrà valutata ogni singola coppia! Come di consueto, sia per la prima che per la seconda sezione verranno assegnate medaglie d'oro, d'argento e di bronzo.

Vi raccomandiamo di precisare sempre, per ogni lavoro, la sezione per la quale viene inviato e di indicare nome, cognome e indirizzo accanto a ogni singolo rebus.

Scadenza per l'invio dei lavori: **8 marzo 2008**.

Vi aspettiamo numerosi! Auguri di buon lavoro

Till

IX CONVIVIO ENIGMISTICO ADRIATICO

Cattolica 9/10 maggio 2008

Organizzazione: "Alunni del Sole"

Patrocino: Comune di Cattolica

Concorsi autori (liberi a tutti)

1) Una frase anagrammata a senso continuativo da ricavarsi dal verso

Venite a noi parlar s'altri nol niega (Inf.-V,81)

2) Un breve epigrammatico, in 4 versi rimati, con soggetto apparente "L'OPERA LIRICA".

I lavori (max tre per sezione) dovranno pervenire entro il **31 marzo 2008** a Evelino Ghironzi, via A. Vivaldi 9, 47841 Cattolica (RN) - telefono 0541.961865, 333.3244045 (no e-mail); come le adesioni (generalità e pseudonimo), le quote di partecipazione (rimborsabili per intero se non utilizzate) e qualsiasi richiesta di informazioni.

Venerdì 9: sistemazione presso il PARK HOTEL, Lungomare Rasi-Spinelli, 46 - parkhotel@parkhotels.it 0541953732

Ore 18.00: drink di benvenuto; 18.30: premiazione di tutte le gare bandite da *Piquillo* nel 2007 nonché quelle di altri, se presenti; 19.30: cena in albergo; premiazioni varie; bando gare estemporanee; spettacolo "Fontane danzanti".

Sabato 10: ore 9.30: gara solutori isolati di enigmistica classica; 10.30: gara solutori isolati su modulo misto; 11.30: premiazioni; 13.00: banchetto di chiusura, interamente a base di pesce con distribuzione di oggetti-ricordo, premi a tutti i partecipanti e ricca lotteria a sorpresa. Quote di partecipazione: Euro 90 a persona per tutta la durata del convegno (Euro 35 per il solo banchetto di chiusura) - (per camera singola: supplemento di Euro 18).

E' garantito un servizio-navetta per gli eventuali pernottamenti in altri Hotel di pari categoria. Ciaone!

Piquillo

NOVITÀ LIBRARIE

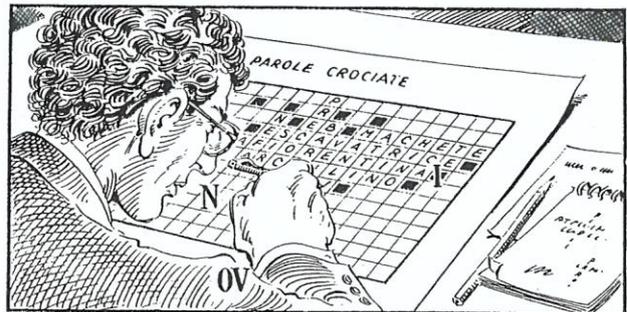
Stefano Bartezzaghi, *L'orizzonte verticale - Invenzione e storia del cruciverba*, 2007 Giulio Einaudi editore s.p.a., Torino (382 pp., Euro 24.00)

Nella nostra biblioteca avevamo da sempre uno spazio vuoto in attesa di un libro che, finalmente, è arrivato a fare felici gli enigmisti! Ci ha ora pensato Stefano Bartezzaghi - e tutti gliene siamo grati -, una delle pochissime persone (se non, forse, l'unica) in grado di poter intraprendere un lungo e interessante viaggio (senz'altro riuscito) per ricostruire la storia del più affascinante e più diffuso gioco di parole, il cruciverba, definito dall'autore «un gioco e non una disciplina, perché può scomodare potenzialmente ogni campo del sapere ma ne organizza gli item in modo anarchico: non ripete l'organizzazione progressiva dei programmi scolastici, né quella per gerarchie di rilevanza dei giornali, né quella alfabetica dell'enciclopedia» interessante anche questa considerazione «L'unica società in cui il cruciverba non sarebbe pensabile dovrebbe essere una società senza significanti e significati condivisi, cioè una società senza lingua».

Il saggio - primo in Italia interamente dedicato al cruciverba (nel mondo, pochissimi libri sull'argomento) - che possiamo definire uno straordinario romanzo con personaggi altrettanto straordinari, si compone, oltre che da un prologo, di due parti (Invenzione del cruciverba; l'arrivo in Italia; Verso la fine del Novecento; Fra le caselle; Puzzle society; Fuori dagli schemi) e da tre capitoli conclusivi, in due dei quali vengono mirabilmente tratteggiate le figure di una solutrice, la Gretchen, la protagonista del film *Marathon* di Air Naderi (2002), e di Piero Bartezzaghi, il più importante cruciverbista italiano, ritratto, in poche ma toccanti pagine, con filiale affettuosità e ammirazione.

17 - 4ª class. - 2 6 1 2 6; 4 1 1 = 6 7 2 8

ARSENIO B.



E a noi del Leonardo fa immenso piacere che nel libro sia riportato il rebus di *Arsenio B.* «lo schema N OV redige; nera l'I = losche manovre di generali» (uscito su questa rivista sul n.1/1991, premiato con il 4º posto al "Concorso Rebus Zanzibar" promosso dall'ARI), con l'immagine di Piero intento alla composizione di un cruciverba.

*

Giovanni Riva (*Lasting*), *Dizionario degli anagrammi*, 2007 Milano (264 pp., Euro 17.00).

In questo terzo volume del "Dizionario degli Anagrammi" sono riportati 4909 anagrammi di persone, personaggi e raggruppamenti politici.

Giovanni Riva (*Lasting*), *Maestri di Enigmistica Classica: Giovanni Murchio (Brand) - Tutti i giochi 1960-2007*, 2007 Milano (332 pp., Euro 15.00)

I due volumi possono essere richiesti a:

Giovanni Riva - via Torino 22-20040 Usmate MI (039.670557)

*

Cesare Bartolini (*Simon Mago*), *Antologia di enigmi*.

Edizioni "I Quaderni della Sibilla" n.30 (Supplemento al n.3/2007. (La Sibilla-Rivista di Enigmistica, viale Montenero 68, 20135 Milano-sybilla@libero.it)

PLAY OFF 2007-2008

PRIMA MANCHE - esito

Alla prima tornata del Play Off hanno partecipato 47 concorrenti con un totale di 150 giochi. In molti hanno sfruttato la possibilità di inviare 4 giochi, ed ai fini della classifica in alcuni casi il secondo rebus è stato determinante. Il livello è stato medio, ma non sono mancati alcuni lavori di notevole qualità. Questi i primi 28 classificati:

autore	1° gioco	2° gioco
1 N'ba N'ga	25,66	
2 Ilion	24	
3 Marchal	23,66	
4 Triton	23,33	
5 Microfibra	23	
6 Veleno	22,66	
7 Giga	22,33	
8 Indurain	21,66	12
9 Mara Montante	21,66	
10 Verve	21,33	
11 Kc8	21	
12 Emt	20,66	
13 The And	20	17,33
14 Walter De Angelis	20	14,66
15 Orofilo	19	
16 Pipino il breve	18,66	18,33
17 Papul	18,66	14,66
18 L'Esule	18,33	18
19 Cinocina	18,33	17
20 Mavi	18,33	11,66
21 Paulus	18	
22 Stark	17	
23 Il Matuziano	15,66	
24 Il Valtellinese	15,33	11,66
25 L'albatros	15,33	6,66
26 Ibbisnero	15	10
27 Matt	15	
28 Cocò	14,66	

Gli accoppiamenti per la seconda manche sono:

N'ba-N'ga — Cocò
 Ilion — Matt
 Marchal — Ibbisnero
 Triton — L'albatros
 Microfibra — Il Valtellinese
 Veleno — Il Matuziano
 Giga — Stark
 Indurain — Paulus
 Mara Montante — Mavi
 Verve — Cinocina
 Kc8 — L'Esule
 Emt — Papul
 The And — Pipino il breve
 Walter De Angelis — Orofilo

Un grazie a tutti i partecipanti e un particolare in bocca al lupo a chi prosegue la gara.

Bardo, Il Langense, Snoopy

SECONDA MANCHE

Il tema costituito dalle 10 strips tratte da *Il letale ospedale del dr Smock* di George Lemont riportate sul n. 1/2008 del *Leonardo* e su *Il canto della Sfinge* (www.cantodellasfinge.net).

Ogni autore può creare un massimo di **4** rebus (classici o a d. e r.). Le immagini **non** potranno essere manipolate né rovesciate specularmente. Non è consentito usare in prima lettura parole contenute nei fumetti.

I grafemi dovranno essere apposti dall'autore in modo chiaro ed inequivocabile.

Ai fini della classifica, per ogni concorrente sarà considerato il gioco che avrà ottenuto il miglior punteggio; nei casi di ex aequo si procederà a valutare i punteggi degli eventuali secondi giochi, se ancora necessario dei terzi e infine dei quarti.

Ai 14 vincitori degli scontri diretti si uniranno i due migliori tra gli sconfitti.

Le votazioni saranno in trentesimi.

Giudici: Bardo, Il Langense e il sottoscritto.

Si ricorda che da questa manche la partecipazione al Play Off è riservata agli abbonati del *Leonardo* (per informazioni contattare:

Franco Diotallevi, via delle Cave 38 - 00181

Roma-tel/fax: 067827789 - e mail: diotallevif@hotmail.com

I lavori dovranno pervenire, corredati da recapito telefonico se spediti per posta,

entro mercoledì 19 marzo 2008

a uno dei seguenti indirizzi:

playoff2008@alice.it

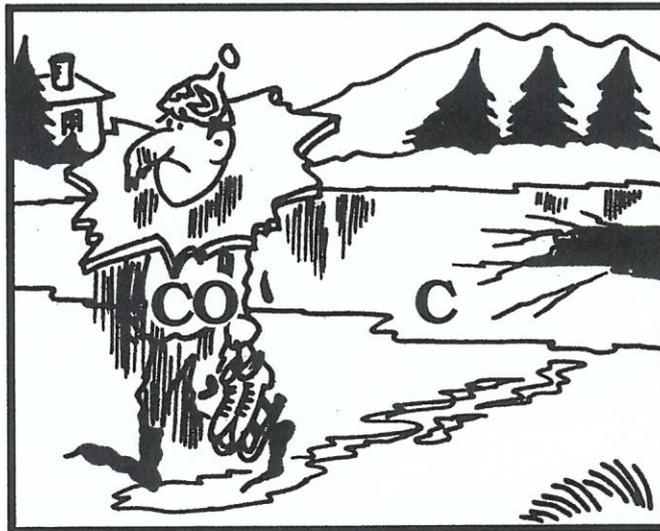
Enrico Parodi-via Costasecca, 69-16040 Leivi GE

In bocca al lupo!

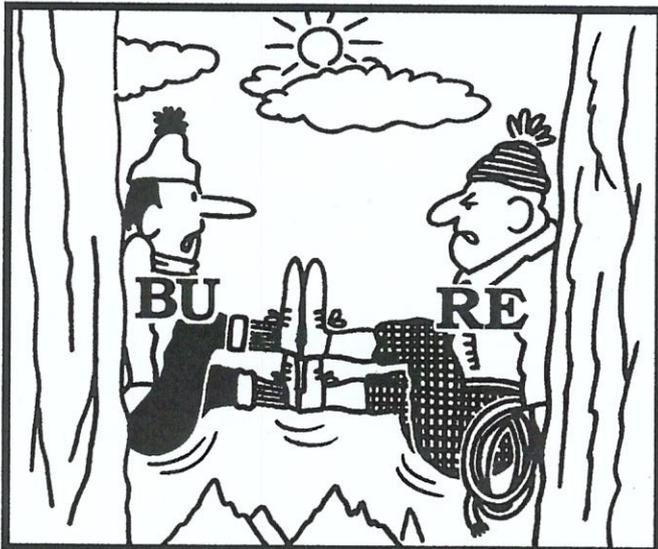
Snoopy

Prima manche

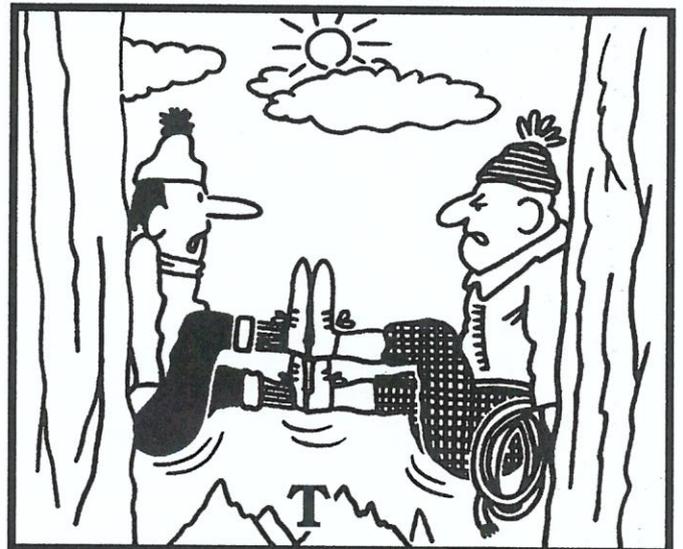
32 - Rebus 2 2 1 (7 1) 1? 2 4 = 7 5 8 di N'ba N'ga



33 - Rebus 1'8 2? 2, 1'5 2 = 5 3 5 8 di Ilion



34 - Rebus 2 1 6 6 1 = 9 2 5 di Marchal



35 - Rebus 3 2 2 4 : 3 3 3 = 5 4 1'10 di Triton

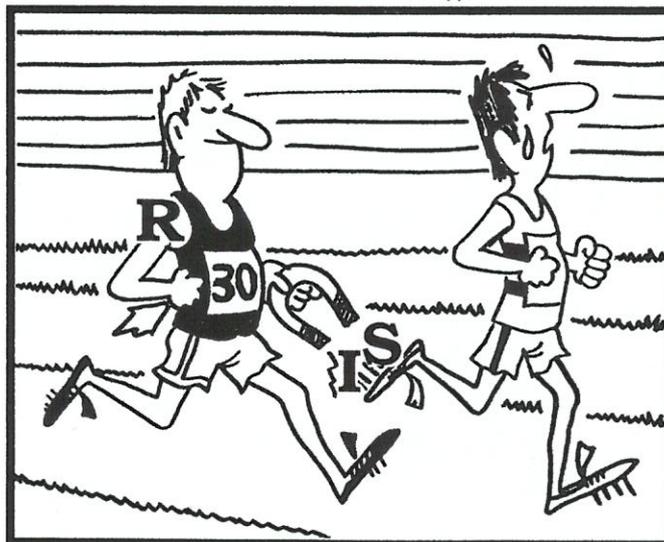


36 - Rebus 1 1, 1: 1 8 = 6 2 4 di Microfibra e Veleno

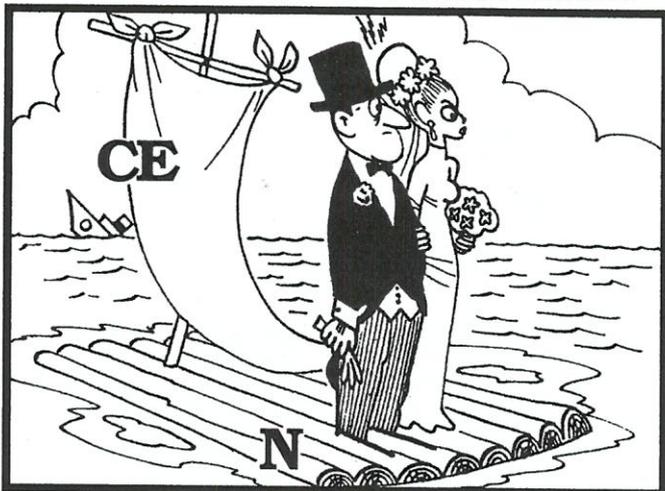


Prima manche

37 - Rebus 1 2 6 8 = 7 2 8 di Giga e Indurain



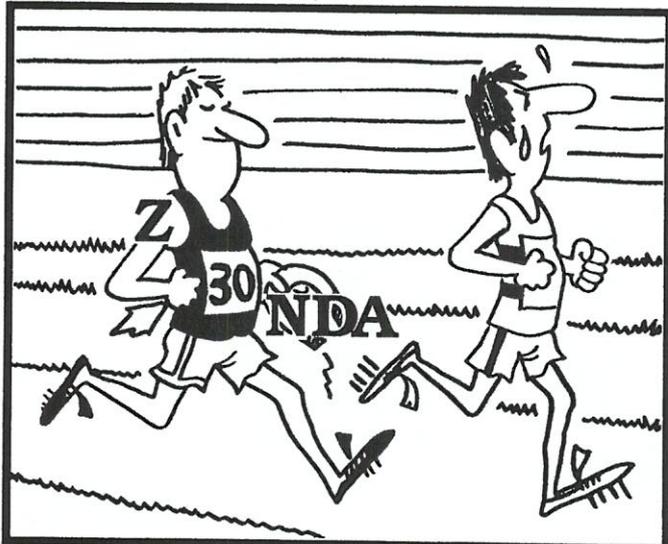
38 - Rebus 4 2 1 1 : 9 = 6 4 7 di Mara Montante



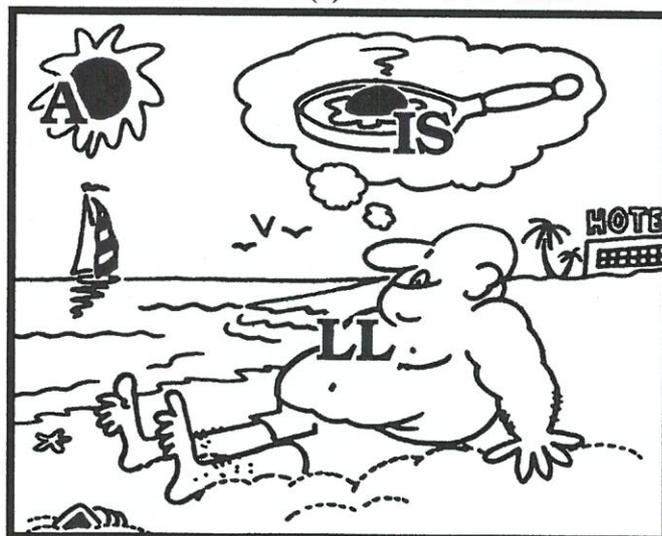
39 - Rebus 2 3 6 1 = 5 7 di Verve



40 - Rebus 1, 2 4, 1 3 : 1'3! = 7 8 di Kc8



41 - Rebus 3 1 4 (2) 2 2 5 = 6 4 8 di Emt



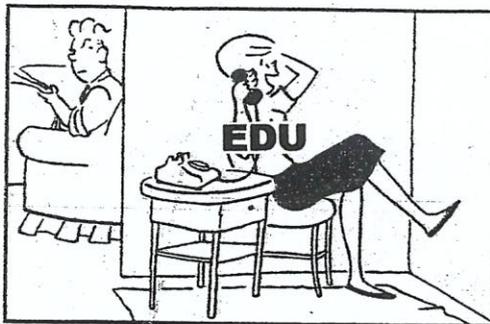
PLAY OFF 2007-2008 seconda manche



PLAY OFF 2007-2008 seconda manche



42 - Rebus 6, 3: 3 8? = 3 3 6 3 5 di *Ser Bru*

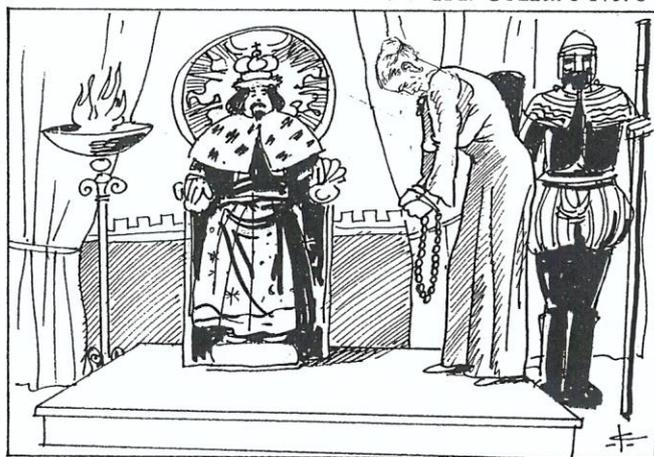


— Oh, anche per me è stato un piacere. Adesso spero di fare il numero giusto...

43 - Rebus 1 2 4 4 1 5 = 9 10 di *L'Esule*



44 - Rebus 3'1 2 3 3 2 3 = 6 5 1 5 di *Il Cozzaro Nero*



FILO DIRETTO

Aetius: e-mail 3.11.07: sì nn.1-3; no n.2 (identità etimologica); e-mail 21.12.07: sì n.1; no per n.2 (identità etimologica) e per n.3 (per il 'qui').

Alan: invio 27.12.07: sì per .2-4-9-10-12-13-14-15-16-19-21.

Azimut: e-mail del 23.11.07: accettati n.2 e n.4.

Emmezeta: e-mail del 5.11.07: sì per n.2, mentre il n.3 è difficile da essere illustrato (ci proveremo).

Giga: e-mail del 18.11.07: sì per i nn.1-2-3-4-5-10-13-14.

Gipo: e-mail del 18.10.07: sì per il n.1 (il n.2 già fatto, il 3 per identità etimologica).

Il Cozzaro Nero: e-mail del 16.11.07: rebus non convincenti.

Il Matuziano: e-mail del 10.11.07: sì 2.

Il Valtellinese: e-mail 01.11.07: sì 3-4 (n.7 interessante

ma di difficile realizzazione).

L'Esule: invio 13.05.07: sì anche per il n.2.

Marchal: invio del 15.11.07: sì per 2 e 7.

Orofilo: e-mail del 17.12.07: sì per i nn.1-3-4-6.

Panico: e-mail del 5.11.07: sì per 5 e 6 (1 già fatto in parte, il 2 difficile da illustrare).

Pasticca: rebus con il poliziotto non interpreta al meglio lo spirito della vignetta.

Pipino il Breve: rebus dati ti a Casciana: sì per 2 e 3.

Ser Bru: invio del 3.10.07: sì 2 rebus, terzo con riserva.

Ser Liano: rebus dato a Casciana già fatto.

Molti rebus sono dai disegnatori: tra gli altri, 5 di *Argo Navis*, 2 di *Aetius*, 2 dell'*Esule*, 2 di *Gipo*, 2 di *Ciang*.

(a cura di Lionello)

45 - Verbis onomastico 1 1 5 2 4 = 7 6 di Alan

Ciò che veramente completerebbe quella
brUSchetta è un goccio d'extravergine d'oliva.

46 - Verbis 5, 1 3, 2 1 4 = "6" 10 di Saclà

MArio, non sguinzagli i segugi, proprio così!

47 - Verbis 6 5 1'5 = 3 1 5 8 di Ilion

Profano tempio di Camaldoli.

48 - Verbis 1 2 4 4 1.1.1. = 5 3 2 4 di Ilion

Bartali mi cela la chiosa che ha redatto per il
suo libro.

49 - Verbis 1, 11! = 7 5 di Bardo

Lettera a Leopardi

Giacomo, è bene che tu ti apparta con la tua
solitudine...

50 - Verbis 5 1 1 7 = "7" 7 di Alan

Ho intenzione di andarmene, a meno che lei non
assaggi questo Dolce!

51 - Verbis 3 2 8 2 5 = 9 6 5 di Ilion

Quelli che amano sentirti declamare dal libro.

52 - Verbis 1'3 4 5 = 6 "2.2.3" di Alan

È meglio che io metta uno scialle a mio nonno:
ha un brutto abbassamento di voce.

53 - Verbis 2 7 2 3'1 1 4 = 5 2 6 7 di Ilion

Mia moglie portò l'amante nel Suo rifugio.

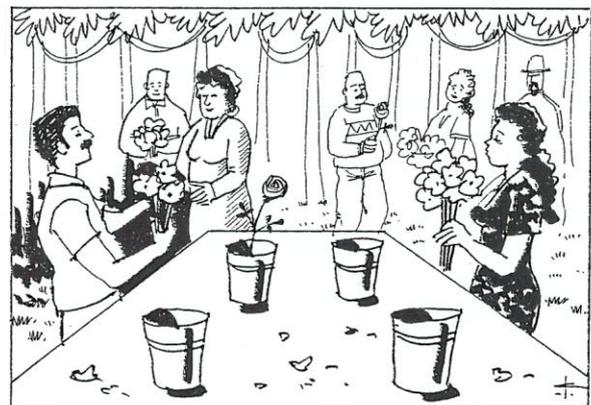
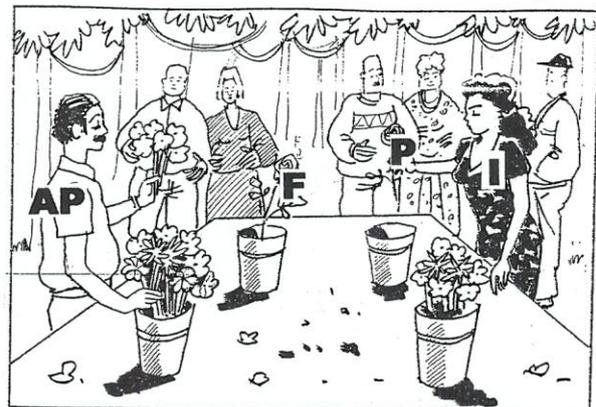
54 - Verbis 2 5 4 5 = 2-2 12 di Ilion

I bravi sappiamo dai quiz.

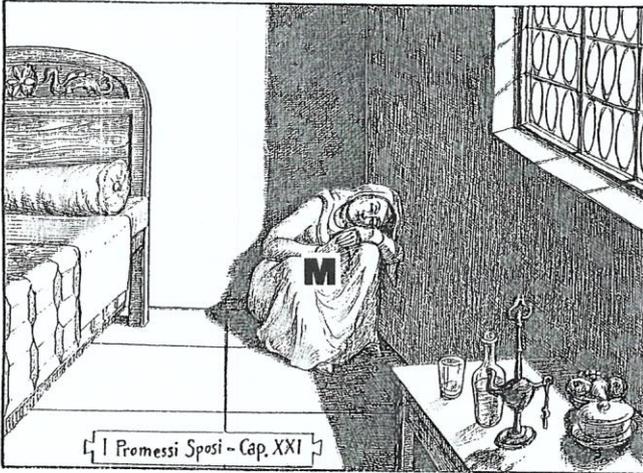
55 - Stereo 3 1 6, 1 5 2 2 = 8 5 8 di Argo Navis
dis. di F. Pagliarulo



56 - Stereo 1 5 2 4 1 3 4, 1 1 2 = 4 3 5 6, 6 di Adelchi
dis. di F. Pagliarulo



57 - Rebus a scarto 5 9 = 4 2 7 di Adelchi
dis. di S. Stramaccia



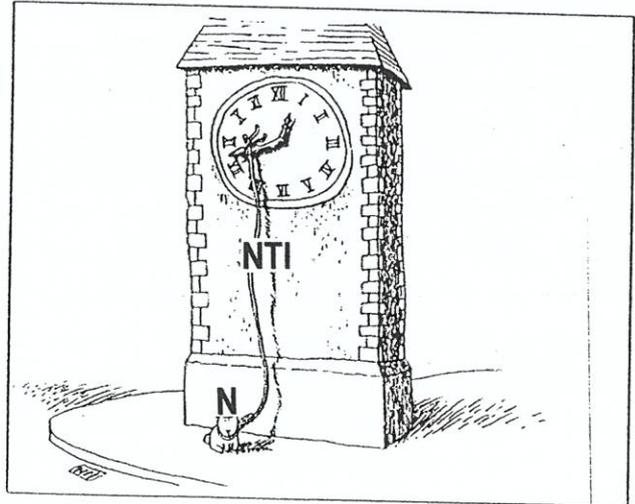
58 - Rebus 2, 6 1 7, 6 3 1 1 = 8 6-4 9
di Argo Navis - dis. di S. Stramaccia



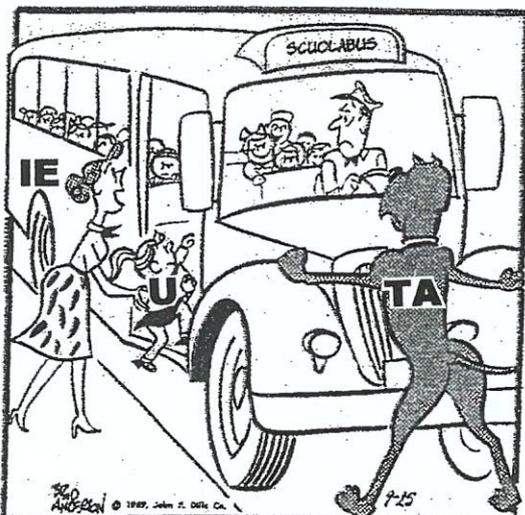
59 - Rebus 2 3, 1 1, 8 2 = 9 8 di Gipo
dis. di F. Pagliarulo



60 - Rebus 5 1 1 3 5 3 = 7 1 1 di Il Valtellinese

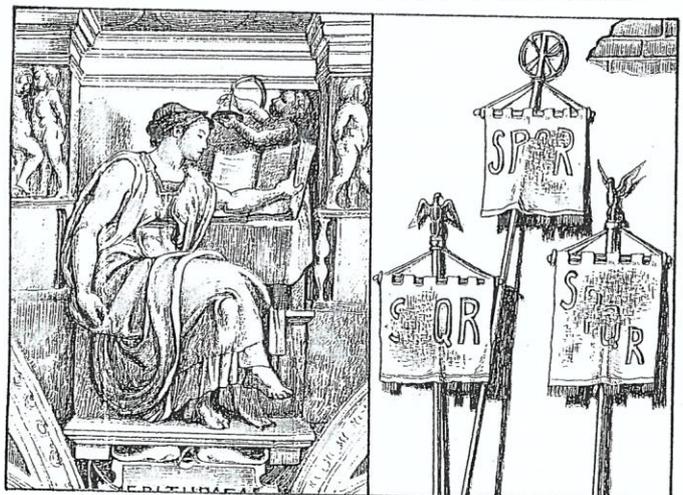


61 - Rebus 2 2 5 3 1? 3, 2 1' 3 2 = 4, 5, 7, 8
di Pipino il Breve



"...EHM... GRAZIE PER AVER ASPETTATO!"

62 - Anagramma 7 7 1 3 6 4 di L'Assiro
dis. di S. Stramaccia



I CANONI DI BELLEZZA DEL REBUS (continua)

Innanzitutto un plauso al Langense per la pregevole presentazione in quel di Casciana sull'argomento. Qualcuno ha addirittura detto che si dovrebbero organizzare un maggior numero di tavole rotonde, soprattutto per divulgare ai posteri l'arte di come fare un bel rebus, altri, invero più smaliziati, hanno affermato che così si rimestano soltanto vecchi canovacci che non ispirano nuove iniziative concrete. Entrambe le opinioni sono pregevoli ma senz'altro la prima merita una più pacata riflessione dal momento che, per essere tramandabili, questi canoni di bellezza devono a mio avviso trovare prioritariamente una generalizzata condivisione.

La nota redazionale del Leonardo circa l'acceso dibattito scaturito nel corso della presentazione non è stata appagante, non avendo espresso il tenore e la profondità delle opinioni degli intervenuti.

Per quanto mi riguarda infatti, in quella sede ho cercato di sintetizzare i punti fermi emersi dal dibattito in sala e dall'utile sondaggio curato dalla Sibilla nel n. 5/2007 sullo stesso argomento.

Ne è emerso con cristallina evidenza che i canoni di bellezza nel rebus rispondono a opinioni giocoforza soggettive; ciononostante tutti hanno convenuto che, nell'ambito dei famosi tre lati del triangolo brighiano, quello di maggior peso da un punto strettamente enigmistico è la chiave (vedi tra tutti, i pareri sulla Sibilla di Cocò, Pipino, Bardo, L' Incas, Snoopy); il bel rebus – dice Snoopy, ed io condivido, *“ nasce spesso da un'illuminazione improvvisa che viene da sola, senza cercarla. Quel momento magico non preferisce né luoghi né tempi, non fa differenza tra silenzio e confusione, tra notte e giorno. Il gioco pare fluttuare nell'aria, pronto a essere catturato. È di chi lo afferra per primo. E quindi bisogna tenere sempre a portata di mano carta e penna. La memoria tradisce e ciò che sfugge più non torna. Frasi, parole di tutti i giorni magicamente si incrociano e si compongono e sono lì, a un passo dalla tua intuizione. L'idea spesso richiede pochi ritocchi, è quasi sempre compiuta così come appare”*. L' idea, come è facile intuire, altro non è che la chiave; dunque solo la bellezza e l'originalità della chiave possono portare al capolavoro, ovviamente dando per scontato che si pervenga ad una frase finale plausibile.

Nel corso del dibattito si è avuta tuttavia riprova che nel nostro campo, intendendo per tale quello composto da fruitori del rebus (siano essi solutori che autori di media esperienza) il canone di bellezza non è altro che una questione di gusto e, quindi estremamente soggettiva! bravo Galdino da Varese!

Il gusto estetico muta anche per ciascuno di noi, con l' evoluzione della nostra personalità e capacità; e non può che essere così; e infatti quante volte il canone estetico dell'autore sovente non coincide con quello ritenuto tale dal redattore della rivista che ne decide la pubblicazione o dal giudice per quel concorso? Spessissimo !

Sebbene molti autori si siano fatti apprezzare dal pubblico grazie a una pluralità di loro bei giochi, la definizione del canone di bellezza va in crisi quando esso deve trovare una quantificazione o apprezzamento in termini di graduatoria in un concorso! Lì non c'è canone astratto che tenga! se non vi è il giudice con la tua stessa “forma mentis” possono essere dolori.

Pensare al bel rebus senza declinare tale canone nei termini pragmatici dell'output che ne scaturisce nei concorsi vuol dire fare pura accademia. Ed esempi di rebussisti incoerenti con i canoni degli stessi enunciati non mancano, anche se possono rappresentare degli episodi isolati; un caso si è avuto proprio a Casciana con Pipino e Till. Nel commentare il gioco del sottoscritto “essere businessman capace”, il primo ha affermato di avere notevoli dubbi circa la plausibilità della frase finale perché solo col plurale “capaci” la stessa avrebbe avuto un senso, il secondo ha sostenuto che la copula “è” nel mezzo di essere, rende il gioco equipollente!!! Orbene, se tale rebus fosse stato vagliato da loro in quel concorso, nessun dubbio, la gravità di tali mende lo avrebbero certamente portato all'esclusione dalla classifica. Ma fortunatamente così non è stato perché un altro giudice ha deciso invece di premiarlo, considerandolo in ultima analisi un bel gioco! Va da sé che la convinzione di aver fatto un bel rebus può restare sempre confinato nella sola opinione dell'autore o, come diceva Briga, essere bello solo sulla carta. E se quanto sopra non bastasse, valga un altro esempio per confermare la tesi della opinabilità del canone del bello: il fenomeno del riciclaggio (al quale invero anche il sottoscritto non va esente).

Accade che rebus bocciati o non adeguatamente valorizzati in una competizione, sono poi ripresentati in altre, con ovviamente altri giudici, conseguendo inaspettate vittorie o piazzamenti.

Ma questo cosa vuol dire? Come mai il rebus bello per Triton era brutto per Brighenti? di esempi se ne potrebbero fare decine.

C'è qualcosa che non va, o meglio, come detto: è una questione di puro gusto, anzi del gusto del giudice di turno!

Un gusto che, diversamente da quanto accade per certe opere artistiche, (i quadri, le sinfonie, le canzoni) non trovano conforto in un mercato di fruitori /consumatori che possa darne una valutazione più oggettiva, quantomeno economica.

Ecco allora che il problema si intreccia con quanto da me affermato in premessa, vale a dire circa la necessità di trovare prioritariamente una condivisione dei canoni/principi con cui si crea un bel rebus; e come, se non tramite delle convenzioni (non regole standard, sia chiaro) o un codice applicativo che dir si voglia, mi dite come si fa ?

Ovviamente a tale codice ciascuno potrà essere libero di aderire o meno, ma una volta che lo avrà fatto dovrà esserne vincolato e, soprattutto, essere in grado di metterne in pratica i suoi principi quando sia chiamato a pubblicare o giudicare un rebus.

Ma questo è un altro argomento, su cui presto ritornerò a tediarvi.

Marco Giuliani

Solutori 2007	n.1	n. 2	n. 3	n.4
1 Aurilio N.	50	66	47	71
2 Bagni L.	50	66	47	
3 Baracchi A.	50	66	47	71
4 Bassetti L.	50	66	47	66
5 Barbujani G.	42	66	43	66
6 Becucci G.	50	66	47	71
7 Bein M.	46	41	43	62
8 Belforti C.	50	66	47	
9 Bertaccini A. R.				
10 Bertolotto F.				
11 Bitetto V.	47		47	65
12 Bonanno D.	45	56	45	54
13 Bosisia M.	50	66	47	71
14 Cacialli T.	50	66	47	71
15 Cannata C. A.				
16 Capperucci U.		66		
17 Carosso R.	50	66	47	68
18 Cavicchioli A.	50			
19 Cesa C.	50	66	47	71
20 Ciarrocchi E.	39		40	
21 Ciasullo C.	50	66	47	71
22 Correggiari A.				
23 Damiani A.	50	66	47	68
24 D'Auria L.	50	66		
25 Della Vecchia G.	50	66	47	71
26 Dessy G.	50	66	47	71
27 Fausti F.	43	60	47	57
28 Fioretti E. A.	45	47	46	62
29 Fortini N.	39	61	40	70
30 Galantini M.	50	66	47	71
31 Gallo N.				
32 Gasperoni L.	50	66	47	71
33 Gaviglio G.				
34 Ghironzi E.	50	66	47	71
35 Granata V.	50	66	47	71
36 Lecca U.	50	66	47	71
37 Le Noci M.	50	66	47	
38 Licitra A. M.	50	66		71
39 Lisi G.				
40 Mannarini L.				
41 Manzinello G.				
42 Maestrini P.	50	66	47	71
43 Mazzeo G.	50	66	47	
44 Melis F.	50	66	47	71
45 Micucci G.	50	66	47	71
46 Molteni E.				
47 Monga G.	39	55	43	60
48 Monti O.				
49 Mosconi M.	50			
50 Nastari V.			47	70
51 Oss A.	50	66	47	70
52 Pacchiarini S.	47	63	44	65
53 Padronaggio F.	50			
54 Paolini C.	50	66	47	71
55 Patrone L.	50	66	47	71
56 Piccolo S.	50	66	47	60
57 Porceddu A.	50	66	47	71
58 Rimini T.	50	66	47	71
59 Rinaldi A.	50	66	47	71
60 Rinaldi R.	46			
61 Rippa L.	50			71
62 Romano E.	50	66	47	71
63 Roncati S.	41			
64 Rotundo M.	50	66	47	71
65 Soldi A.	50	43	47	39
66 Squarcia E.			44	
67 Stramacchia S.	44	46	45	65
68 Trossarelli P.	49	66	46	71
69 Viezzoli A.	43	53	47	68
70 Viscardi C.	50	66	47	70
71 Viscuso G.				
72 Vittone M.	50	66		
73 VittoneTorello P.	50	66	47	71
74 Zanaboni A.	50	66		70
75 Zullino V.	50	66		
76 Napoli V.			47	

Soluzioni n. 4 - 2007

1 in T è R prete: va li DO = Interprete valido.	40 O P E Redi schifano = Opere di Schifano
2 G aia è: vi va C e vi van DI e RA = Gaia e vivace vivandiera.	41 G attirano D agi = Gatti randagi
3 Ala M à ridicolo re BI ancheggiante = Alamari di colore biancheggiante	42 Mi radiavi degenti = Mira di avide genti
4 MU tarpa re? Re SP? Esso! = Mutar parere spesso.	43 BI Scotti dà latte = Biscotti da latte
5 appar a T O: è rettile = Apparato erettile.	44 al topo TE recapita l'E = Alto potere capitale
6 DO vero per AR? Si! = Dover operarsi	45 con SO nari pia NA tura = Consona ripianatura
7 C à L: C ode L, L annoia C = Calco dell'anno l.a. C.	46 pare si condanni = Paresi con danni amor - à l'età - RIF fa? = Amoralità tariffa
8 O scena PaR odia = Oscena parodia	47 IN amò TO re di Roma = Amori d'erotomani
9 fu rettile STI = Furetti lesti	48 annoda V verme MOR abile = Anno davver memorabile
10 DIS à bile: S è viziato = Disabile seviziato	49 piantò, interrò T TO = Pianto interrotto
11 S è vera per MA: lo sà S? ignora... = Severa, permalosa signora	50 seco LA reca NA (...per otto) = Secolare canapè rotto
12 badi a discolo PI! Se c'è NT esca! = Badia di Scolopi secentesca	51 di sposi T ivi A? ma no! = Dispositivi a mano
13 BaZ à rotto? Ma no!!! = Bazar ottomano	52 A mici generò? Si! = Amici generosi
14 tra Vip A RaL Lele = Travi parallele	53 Ob L? Ob è; N S errati = Oblò ben serrati
15 fra G R ante CaL dà R rosta = Fragrante caldarrosta	54 C ostiche L I evitano = Costi che lievitano
16 Tesi D in S I è mistica = Tesi d'insiemistica	55 CaG non eran da Giocasta NO = Cagnone randagio castano
17 intervista assi RO = Inter vista a S. Siro	56 col tricheco prono lètoni = Coltri che coprono lettoni
18 Latona scostò D, Elle GO = Lato nascosto dell'Ego	57 CON, vincente, RI sposta da TA = Convincente risposta data
19 partirà D... Ed a razzo! = Parti rade d'arazzo	58 C I B oche in GR assale o che? = Cibo che ingrassa le oche
20 esca, peri CO... lo sa? = Esca pericolosa con corda resiste - MI dice - N su RA = Concordare sistemi di censura	59 dov'è R E preci sa, RE avo c'è (chi ara) = Dovere precisare a voce chiara
21 PR è su N: teme TE = Presunte mete	60 rise R vedendo RF in E = Riserve d'endorfine
22 V e N tagliò male SE = Ventaglio malese	61 per egri N à redatto RE = Peregrinare d'attore
23 vedo vetri, stie, scure, involto = Vedove tristi e scure in volto	62 G e nero s'amano, DIS pensa = Generosa mano dispensa
24 GI orna... Li starai! = Giornalista RAI	63 Contrae rea N E? mica! = Contraerea nemica
25 ti piego... C'entri, CI? = Tipi egocentrici	64 D orari pari à = Dora Riparia
26 C li vive: su via NI = Clivi vesuviani	65 U N amaca brama già = Una macabra magia
27 M ode LL (ode Pilato) = Modello depilato	66 S edili (P anche) comodi; nidi C I presso EF arnia = Sedili, panche, comodini di cipresso e farnia
28 su Bi rene quiz I è = Subire nequizie	67 O: per Al s'à l'aria TI = Operai salariati
29 à NDA Ravi sitar? Si: TI! = Andar a visitar siti	68 tra medaglie S T rosicò lori = Trame dagli estrosi colori
30 è YE l'inerme dio? CR è! = "Eyeliner" mediocre	69 leggère: grafema L a parte = Leggere Graf e Malaparte
31 a GO nizzardo P e R andò = Agonizzar d'operando	70 Leggère: grafema la parte
32 Pezzali sa! = Pezza lisa	
33 parlo di Fassino = Palo di frassino	
34 Pure ad amante care = Pura da mantecare	
35 S Cena pie tosa = Scena pietosa	
36 PE sopi Uma = Peso piuma	
37 vedi opera, iuta rechi tra vaglia = V'è Dio per aiutare chi travaglia	
38 terrei non date per me, abili = Terre inondate permeabili	

Chi invia le soluzioni per posta elettronica, è pregato di indicare sempre la loro generalità (e non solamente lo pseudonimo) che dovrà essere indicata anche nell'eventuale allegato.

Vogliate segnalarci eventuali E&O riguardanti le soluzioni e/o i punteggi dei solutori

soluzioni entro il 31 marzo 2008 2007 a:

FRANCO DIOTALLEVI, via delle Cave 38, 00181 ROMA
tel-fax 067827789
diotallevif@hotmail.com

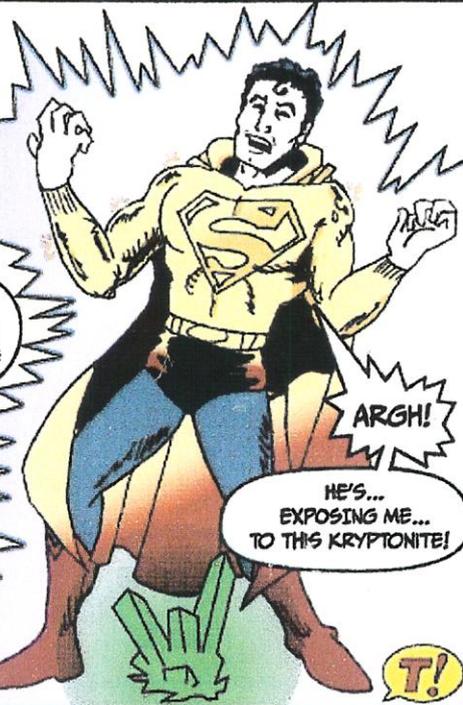
26. PHONETIC
TRANSPOSAL
(9, 9)
(SKIRTING =
NI3)

=SUPERDENSE
CRACKHEAD!,
Bostonish MA

DO YOU THINK YOUR SPECIAL
SUPERSUIT WOVEN WITH LEAD
FIBERS WILL SAVE YOU?
THINK AGAIN, FOOL!



I, THE "STINKER, SHALL
TRANSMUTE THE SKIRTING
IN YOUR COSTUME INTO GOLD!
YOU'LL BE THE MOST VALUABLE
CORPSE EVER FOUND!



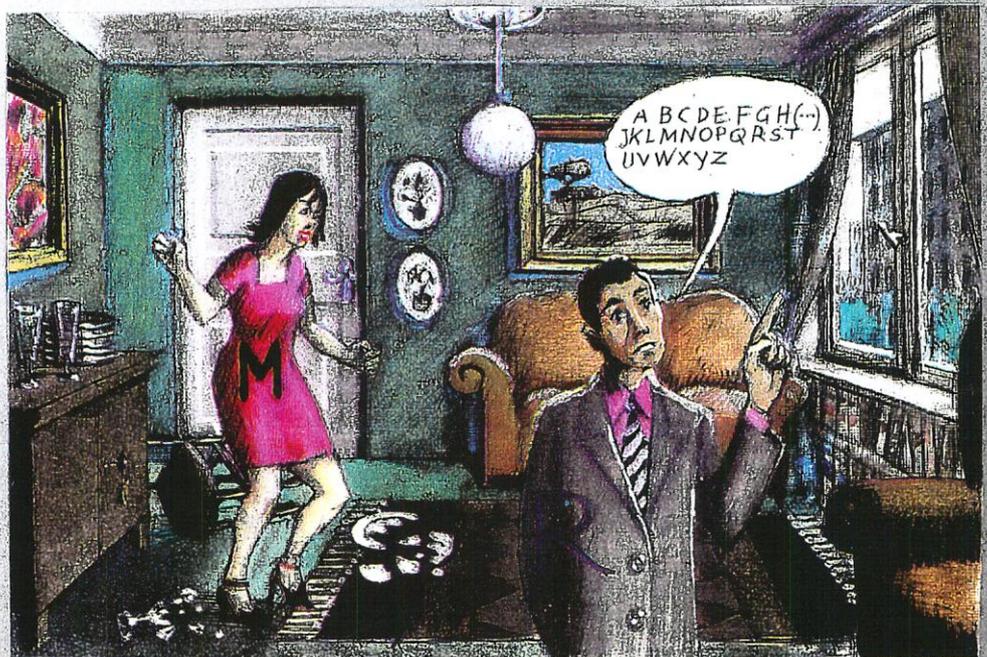
ARGH!

HE'S...
EXPOSING ME...
TO THIS KRYPTONITE!

T!

sul prossimo numero del **LEONARDO**

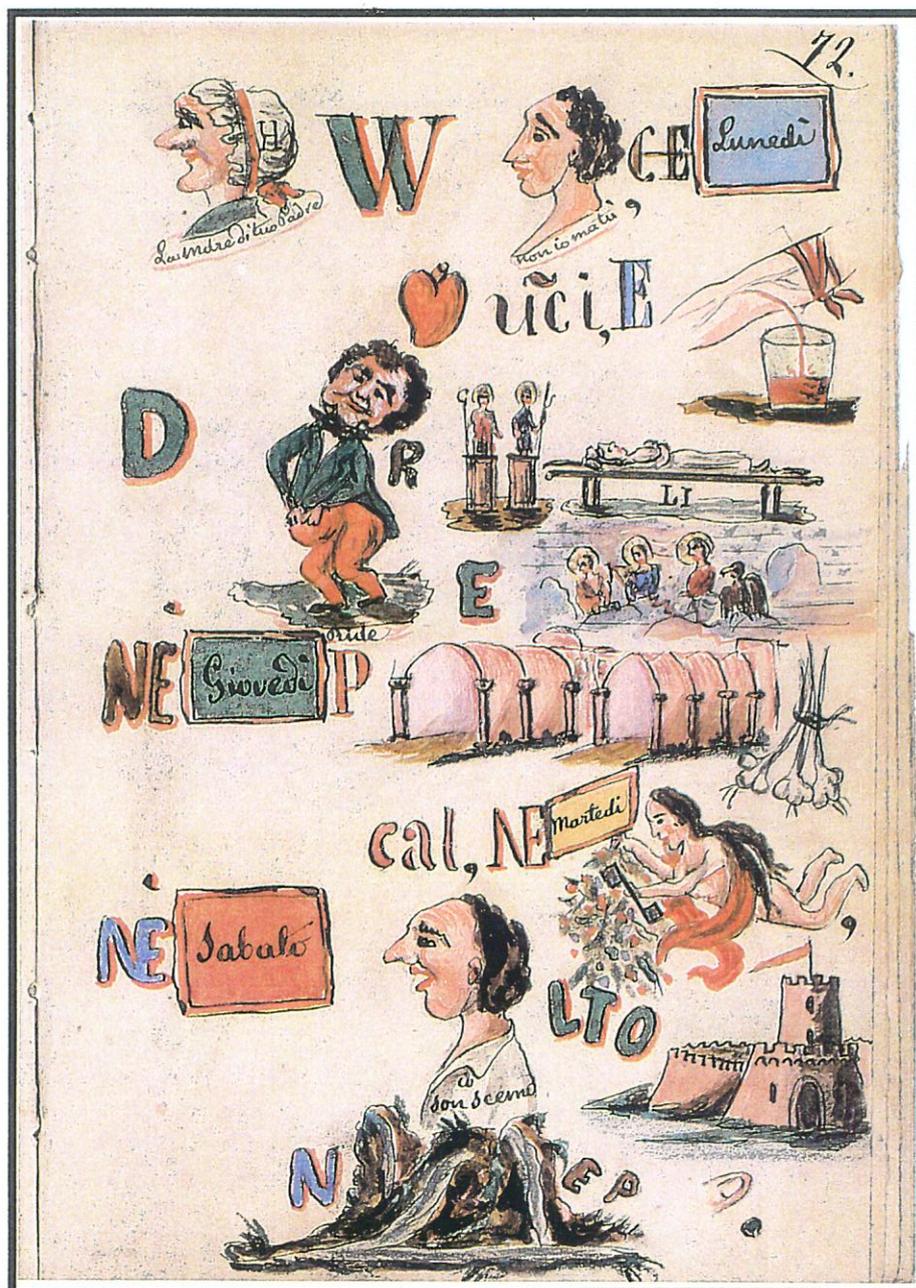
**misteri
cartacei**



A B C D E F G H (...)
J K L M N O P Q R S T
U V W X Y Z

LEONARDO

rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'ARI



Direttore responsabile

Paolo Querio

Redazione

Gianni Corvi (Giacco)

Franco Diotallevi (Tiberino)

Federico Mussano (Federico)

Francesco Rosa (Quizzetto)

Nello Tucciarelli (Lionello)

Collaboratori di questo numero:

Aetius (Ezio Ciarrocchi)	Indurain (Elvio Squarcia)
Alan (Alan Viezzoli)	Kc8 (Filippo Bianchi)
Argo Navis (A. Tapinassi)	L'Albatros (Marco Gonnelli)
Ciang (Angelo Di Fuccia)	L'Esule (Cesare Ciasullo)
Cinocina (Domenico Giacometto)	Lo Stanco (Franco Fausti)
Cocò (Margherita Barile)	Marchal (A. Marchioni)
Diotallevi Franco	Matt (Matteo Altavilla)
Emmezeta (Manuel Zanini)	Microfibra (S. Nicolucci)
Emt (Emanuele Toselli)	Mussano Federico
Giga (G. Marco Gaviglio)	N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)
Gipo (Giuseppe Pontrelli)	Orofilo (Franco Bosio)
Il Ciociaro (E. A. Fioretti)	Paciotto (Antonio Pace)
Il Cozzaro Nero (M. Blasi)	Panico (Domenico Pantaleo)
Il Langense (Luca Patrone)	Ser Bru (Sergio Bruzzone)
Il Matuziano (R. Morraglia)	Snoopy (Enrico Parodi)
Il Valtellinese (I. Ruffoni)	The And (G. Andreoli)
	Verve (Francesco Traversa)

Disegni originali di:

Giovanni Gastaldi
Cristina Marchesini
Paolo Moisello (Moise)
Franco Pagliarulo
Siro Stramaccia

**Corrispondenza**

Nello Tucciarelli, via A. Baccharini 32/A, 00179 Roma
Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 Roma
tel./fax 067827789 - email: diotallevif@hotmail.com

Quota Associativa ARI 2008, comprensiva
del "Leonardo": Euro 49 (affrancatura compresa)
Solo il "Leonardo": Euro 35 (affrancatura compresa)
Versamento sul c.c.p. 19806009 o con bonifico bancario
(IBAN IT 16 K 07601 03200 000019806009)
sul c.c.p. 19806009 intestato a: Franco Diotallevi,
via delle Cave 38, 00181 Roma

Stampa in proprio, in fotocopia.
Vietata la riproduzione, anche parziale, di quanto
pubblicato, senza dichiararne la fonte.

Autorizzazione Tribunale di Roma n. 287 del 2 luglio 2004

29° CONVEGNO REBUS

Roma, 14 - 16 novembre 2008

**Il 29° Convegno Rebus ARI avrà luogo,
dal 14 al 16 novembre, al "Parco Tirreno",
via Aurelia 480, 00165 Roma
(www.parcotirreno.it)**

I particolari dell'avvenimento alle pp. 10-12

In questo numero

- I passi di Orofilo (p. 4)
- GdN, rebus & creatività di Federico Mussano (p. 6)
- 29° Convegno Rebus: concorsi e programma (pp. 10-12)
- Sul sonetto figurato del Palatino (p. 13)
- Misteri cartacei di Federico Mussano (pp. 18-19)
- Le tavole di Ponziano Sarti de' Camaldoli di Franco Diotallevi (pp. I-VIII)

Inoltre: rebus, imago, verbis; novità librarie, cronache di avvenimenti; gare e concorsi.

Soluzione del rebus di copertina:

Non ha virtù, che di corucci, e sangue: derisor dei mortali e dei celesti, ne di patria gli cal, ne di fortuna, ne di sè molto forte nacque e pugna.

Fuorisacco

All'ultimo momento ci sono pervenute le soluzioni di un caro amico, unitamente ad alcune sue considerazioni di carattere generale riguardanti i contenuti del Leonardo.

Sul prossimo numero la risposta da parte della redazione.

Per quanto riguarda, invece, gli errori (molti più del solito) riscontrati sul numero di Gennaio, scusandoci nuovamente con i nostri pazienti lettori, li assicuriamo di avere assunto in pianta stabile un altro correttore di bozze, sicuramente più valido di quelli già in organico!

I rebus di questo numero che non riportano la numerazione progressiva non concorrono alla gara solutori.

Le soluzioni dei giochi del Leonardo 4/2007 relativi ai concorsi e alle gare del Congresso Enigmistico-Convegno Rebus di Casciana Terme 2007 saranno pubblicate sul prossimo numero del Leonardo.

Il Leonardo ringrazia sentitamente *Bardo*, *Il Langense* e *Quizzetto*, giudici del Campionato Autori Leonardo dagli anni 2002 al 2006.

Gli interessati al volume "Il Rebus moderno nei congressi enigmistici e nei convegni rebus" possono farne richiesta a:
Franco Diotallevi - tel. 067827789 - diotallevif@hotmail.com

CAMPIONATO AUTORI "LEONARDO" 2008

Al Campionato (per soli abbonati), durata di un anno solare, partecipano i rebus classici, stereo, a domanda e risposta (con/ senza disegno) pubblicati durante il 2007.

Tre premi ai primi tre classificati.

CAMPIONATO SOLUTORI "LEONARDO" 2008

A fine anno, se più concorrenti avranno soluzioni totali o parziali, sarà effettuato un sorteggio. Premi: una targa a ciascun vincitore.

Cinque rebus disegnati da Moise

1 - Rebus 2 3 1 7 5, 5 5 = 9 9 2 8 di Emmezeta



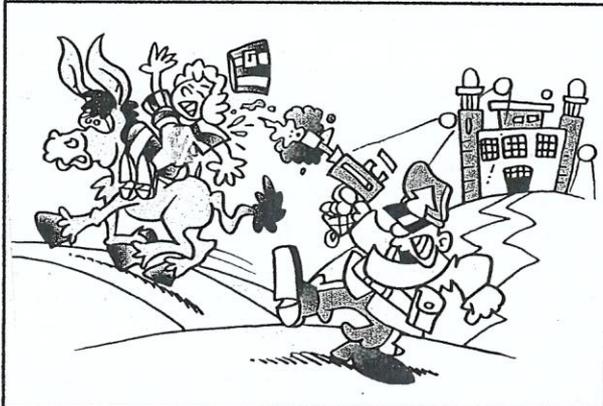
2 - Rebus 1 1 6 3 4 1? 2 = 12 2 4 di Il Matuziano



3 - Rebus (1'8 5!) 1 4 = 7 3 9 di Emmezeta



4 - Stereo a rov. 2 1 4 5 1 3 = 5 3 8 di Argo Navis



5 - Stereorebus 2 2, 4 1 1, 5 2 = 10 7 di Lo Stanco



I PASSI DI OROFILO

Ringrazio Guido e Triton per gli spunti che mi offrono per redigere questa nuova puntata dei "passi". I miei tre o quattro lettori ancora una volta avranno qualche argomento da meditare, se ne avranno voglia. Tutto quanto comunque finirà nel Beone a beneficio dei posteri e l'autore, ne sono certo, verrà rivalutato "post mortem". Comincio a parlare di Guido e del suo interessante breve saggio sul numero scorso del Leonardo dal titolo "I grafemi: uno, nessuno o centomila?". Lasciamo perdere la questione se l'enigmistica possa essere considerata arte oppure no, ma rammento che oltre ai rebus brutti o belli esistono anche le categorie dei rebus pubblicabili o no su cui è il redattore della rivista che deve giudicare. Qui penso l'arte c'entri poco. Quando il redattore di una rivista (anche Guido) deve stabilire se un rebus è pubblicabile, non si può basare su un poco chiaro ed evanescente "senso del bello" ma deve considerare tutta una serie di parametri di cui si è già parlato molto (la chiave, la tecnica, la frase risolutiva, la resa grafica ecc. ecc.). Uno dei parametri di merito è anche il parco utilizzo dei grafemi. Il motivo è evidente: interrompono talora la sequenza letterale della chiave, "stonano" in un contesto figurativo, insomma danno un po' fastidio. Qualcuno ricorderà le "panicone" di Lacerbio (Alberico Lolli) che detestava cordialmente qualsiasi grafema che imbrattasse le illustrazioni. Ma cos'è realmente un grafema? La definizione del Grande Dizionario della Lingua Italiana di Salvatore Battaglia è la seguente: "segno che, in un sistema grafico (alfabetico, sillabico, ideografico), costituisce l'unità grafica minima". Per noi è qualcosa di leggermente diverso. Io direi che nel rebus è un segno tipografico (lettera, numero o altro segno non figurativo) che contrassegna gli elementi iconografici da tenere in considerazione per la soluzione. Ciò premesso, è evidente che nello stereo "Giacca di fustagno" i grafemi sono le tre lettere "GHD" lette alfabeticamente, mentre nel rebus "Inventiva singolare" essi sono ventuno, anche se in prima e seconda lettura sono due le lettere che risultano. In questo caso però l'utilizzo di venti "N" su venti vasi diversi è stato un intelligente escamotage grafico dal momento che era impossibile apporne una sola. Nel rebus "Apparente sicurezza" di Zanzibar i grafemi sono chiaramente quattro e non 12 perché il grafema "(" deve essere letto obbligatoriamente "parentesi" in prima lettura (la parola "parentesi" non è un grafema). In realtà gli esempi che ci mostra Guido sono quasi tutte eccezioni, in quanto i grafemi entrano a far parte

di vere e proprie chiavi e non sono i soliti grafemi inerti da aggiungere meccanicamente agli elementi iconografici.

Per questi ultimi credo possa valere la norma di non utilizzarne più di tre consecutivi.

Per quel che riguarda il rebus del Popolese "Primi seri guai" rispondo a Guido che i grafemi sono due perché la "R" del bar fa parte dell'illustrazione. Devo anche sottolineare che il giocare con i grafemi non è un'invenzione moderna. Nei rebus dell'Ottocento gli autori ci giocavano molto di più. Era frequente che certe lettere fossero composte da altre lettere: ad esempio una grossa "O" fatta da piccole "E" voleva significare "O d'E" = ode; altre volte le lettere si trovavano intrecciate oppure l'una dentro l'altra, in questo caso una "F" in una "O" dava "fino" e via dicendo. Un altro interessante articolo sul numero scorso del Leonardo è quello di Triton sui canoni di bellezza del rebus. L'autore afferma che, dal punto di vista enigmistico dei tre lati del triangolo brighiano, conta di più la chiave e che la valutazione della bellezza di un rebus è meramente una questione di gusto, anzi, nei concorsi, del gusto del giudice di turno. Tant'è vero che gli stessi giochi inviati a concorsi diversi possono essere giudicati in maniera completamente diversa. A questo punto Triton auspica una "condivisione di canoni", una specie di codice applicativo che possa uniformare i giudizi. Sono d'accordo, ma, vista la tendenza sofisticata ed anarchica di alcuni enigmisti, penso che ciò sia impossibile da realizzare.

E poi, praticamente, come si potrebbe fare ad accogliere il consenso di coloro che volessero aderirvi? Ipotizzare una specie di giuramento, con imposizione di mani, su un sacro testo enigmistico mi pare francamente utopistico. Ricordo che un regolamento esiste già e, seppur revisionabile, è stato un parto ponderato del comitato tecnico dell'ARI.

Io spero comunque che una sintesi intelligente delle discussioni che sono state fatte a Casciana e degli scritti di coloro che sono intervenuti sull'argomento (sulla Sibilla e sul Leonardo) possa contribuire a formare e a migliorare il senso critico ed estetico anche di coloro che prima o poi si troveranno a dover giudicare gli elaborati degli altri. L'obiettivo per noi appassionati di rebus deve essere soprattutto migliorare il livello qualitativo dei giochi affinché la nostra disciplina diventi sempre più godibile ed apprezzata. Per giungere a questo l'ARI e il Leonardo possono dare un contributo decisivo. Adesso la parola passa a...

QUATTRO REBUS DI SNOOPY

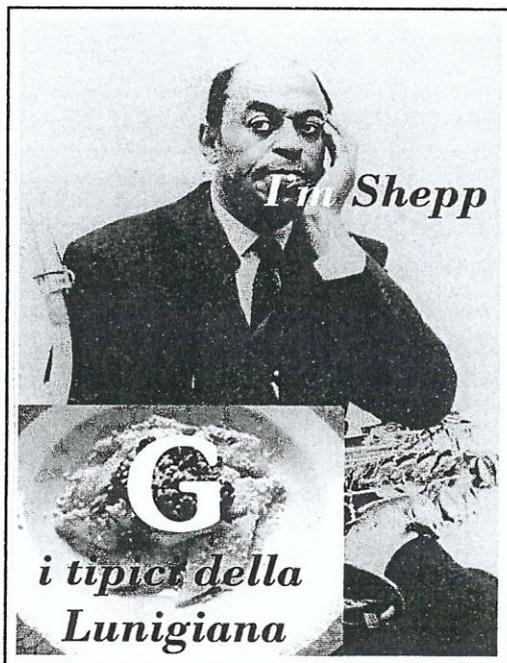
6 - Rebus 1 7 5 = 6 7



7 - Rebus 2 3 6 2! = 5 2 6



8 - Rebus 3 9 1, 6 = 9 10



9 - Rebus 1 1 5, 1 1'3 = 5 7



GdN, rebus & creatività

Fare rebus (assegnando al verbo “fare” la più ampia valenza, dall’attività compositiva a quella risolutiva) può essere un’attività semplicemente ludica ma sappiamo come sia anche possibile interpretare la rebusistica come un’espressione dell’arte enigmistica e accompagnarla a considerazioni di tipo estetico e culturale.

Qualcosa di simile è stato affermato anche in un altro settore della creatività ludica: i giochi di ruolo, già in passato fisicamente vicini al rebus in alcune occasioni (le pagine della rivista “GiocArea” diretta da Domenico Di Giorgio che, sul finire degli anni Novanta, ospitava rebus e articoli sul rebus e, magari alla pagina successiva, mostrava cronache di giochi di ruolo o dibattiti su giochi di narrazione; oppure la manifestazione Mucca Games di Tarquinia che, sempre nell’orbita di GiocArea, proponeva ad un pubblico tanto di esperti quanto di visitatori occasionali tutto quello che andava dagli scacchi al monopoli transitando quindi anche per l’enigmistica e il gioco di ruolo).

Ecco quindi Elish (Gioco di Narrazione, o GdN come l’acronimo usato nel titolo del presente articolo) ed ecco il Gruppo di Elish che si riunisce periodicamente al Teatro Ygramul di Roma e che scrive:

Giocare di ruolo può essere, e certamente lo è, un’attività semplicemente ludica. Ma il ludico ha significati profondi anche al di là del valore di intrattenimento e/o divertimento più o meno sociale che comporta. L’attività ludica, sottoposta ad ispezione, rivela le trame dell’Io.

Nel rivelare le trame dell’Io il GdR (Gioco di Ruolo, che si può considerare come un superinsieme che comprende il GdN, gioco quest’ultimo dove la dimensione teatrale-recitativa prevale sui formalismi dei regolamenti) può:

farsi consapevole per individuare ciò che di noi abbiamo associato, più o meno deliberatamente, alla nostra creazione.

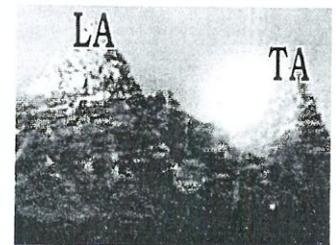
I processi di creatività sono estremamente complessi: la sfera emotiva così come la sfera cognitiva viene richiamata e sollecitata, le ristrutturazioni di campo sono frequenti e rimettere in discussione quanto si considera acquisito non è certo un evento raro o un incidente di percorso. Lo notiamo alle volte noi rebusisti quando, nelle vesti di solutori, insistiamo nell’interpretazione di un oggetto come iponimo mentre magari di iperonimo si tratta (o viceversa), oppure quando, in qualità di autori, riemergono chiavi e canovacci già riecheggiate in altri rebus, di se stessi come compositori o di altri autori.

La complessità del creare, sovente tradotta nell’efficacia dello stabilire condizioni favorevoli alla creatività, viene naturalmente percepita anche dagli appassionati di GdN: saranno diverse le dinamiche di dettaglio (da autore rebusista/solutore a master/giocatore, ad esempio) e le condizioni al contorno, tuttavia la passione per la ricerca del nuovo è ugualmente forte. Ecco quindi che, in un tentativo di collegare linguaggi ludici differenti, il Laboratorio Elish (nelle persone di Renato Mascagni e di Gabriele Tacchi) ha contattato l’Associazione Rebusistica Italiana e così domenica 24 febbraio 2008 Federico Mussano ha incontrato i giocatori di Elish per tenere una breve presentazione sul rebus.

Una breve visita preliminare al sito Elish ha mostrato sulla home page (www.elish.it) una illustrazione interessante e suscettibile di interpretazioni rebusistiche: una catena montuosa illuminata da un cielo squarciato da più bagliori:



Più di complesse spiegazioni sulla teoria (che comunque, sebbene in forma sintetica, sono state fornite ai presenti) è valsa la presentazione di alcuni monoverbi contestualizzati alla figura precedente (ponendo su una delle cime ora i grafemi NE ed ora il grafema U si sono ottenute, grazie a diverse denominazioni di “cima”, le soluzioni “piccone” e “uvelta”). Una certa sorpresa c’è stata quando si è capito che il rebus a lato si risolve “piccola cometa” con quel “come” in prima lettura che marca il distacco dal tranquillo rebus di pura denominazione (vedi i monoverbi precedenti oppure “picco LA; Cl vetta = piccola civetta”).



I giocatori di Elish incorporeranno alcuni elementi rebusistici all’interno delle proprie narrazioni? La contaminazione tra i diversi generi ludici troverà un riscontro concreto in Elish? Le premesse ci sono e la voglia di rendere comunicanti i due mondi anche!

Federico Mussano

Quattro rebus disegnati da F. Pagliarulo

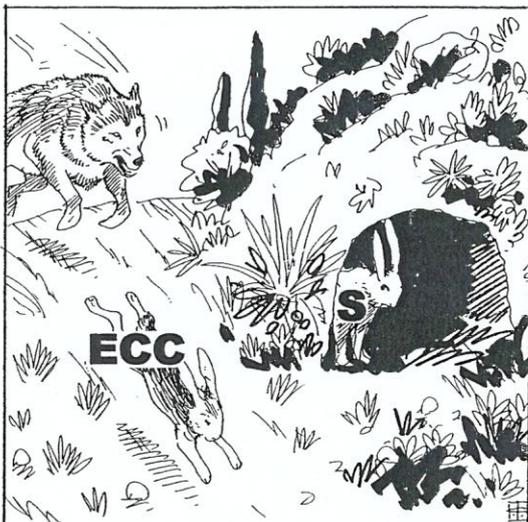
10 - Stereorebus 1 1 1'4 4 6: 1 5! = 8 7 8 di Argo Navis



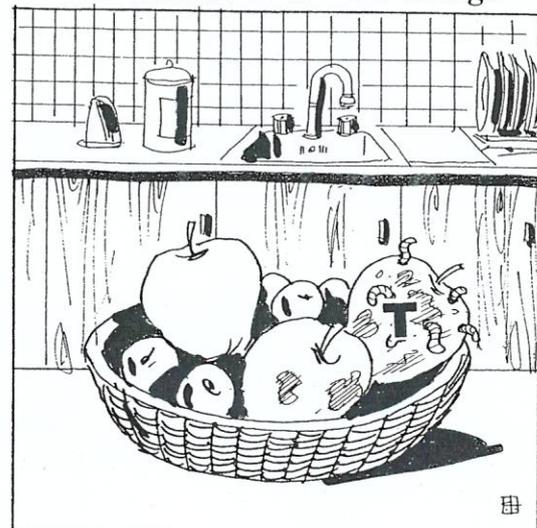
11 - Stereorebus 4 5 4 4 = 9 2 6 di Gipo



12 - Rebus 3 5 4 1, 6! = 10 9 di Alan



13 - Rebus 6 1? 4! = 6 5 di Giga



Quattro rebus disegnati da F. Pagliarulo

14 - Stereorebus 2, 3 3 3 1 1 1 5, 1'1.1. 5 = 10 1 8 2 6 di *Il Cozzaro Nero*



15 - Rebus 1 5 4? 2, 2 1 2 = 12 5 di *Orofilo*



16 - Rebus 1 1'1 3 8 1 = 8 7 di *Aetius*



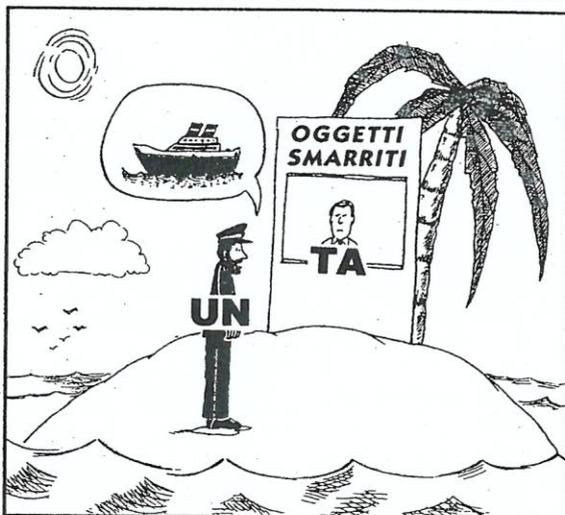
17 - Stereorebus 2 1.7 4 1 1 3 1'3 1 1 = 5 3 6 5 2 4 di *Argo Navis*



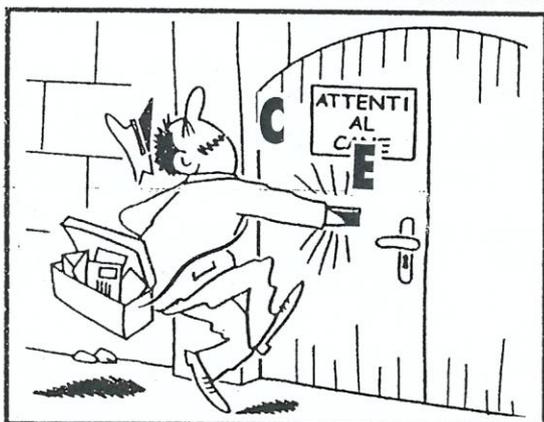
(n.d.r.: nel disegno non è raffigurato San Giorgio)

Cinque rebus-vignetta

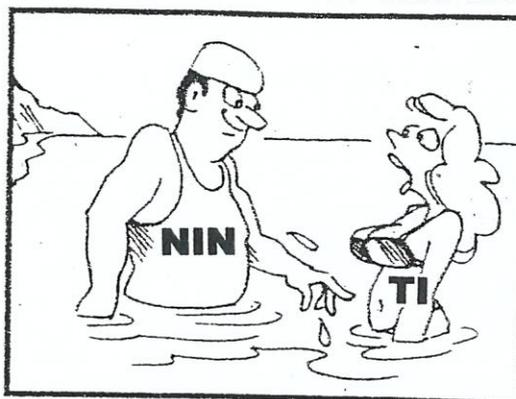
18 - Rebus 2 1 5 4: 1'1 2? = 3 7 6 di Marchal



19 - Rebus 2 1 1 5 1'1 "7" = 9 9 di Marchal



20 - Rebus 8 3 5 2? = 6 3 9 di Ser Bru



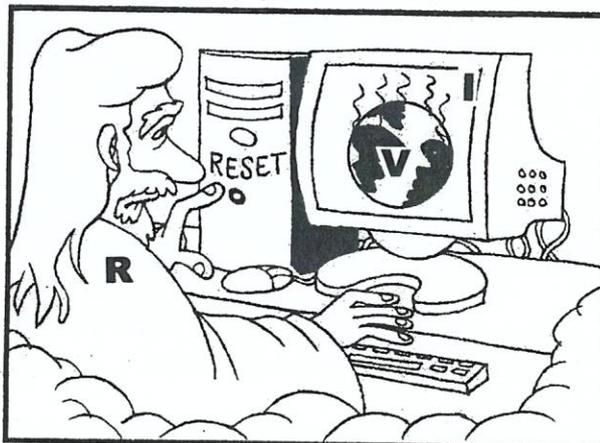
— No, non sono affatto in pericolo e vorrei che la situazione rimanesse tale.

21 - Rebus 7: 2 4 2 = 9 2 4 del Ciociaro



— Ho bisogno di soldi. Le propongo un affare: il suo portafoglio per questa pistola.

22 - Rebus 1 6 (1 1 3) 1 2 1 = 5 4 2 5 del Ciociaro



29° CONVEGNO REBUS ARI

V FESTA DI PENOMBRA

Roma, 14/16 novembre 2008

PARCO TIRRENO (Suite Hotel & Residence)

Via Aurelia, 480 - 00165 Roma

(tel. 06.664911 - fax 06.66491036) - info@parcotirreno.it

coordinate bancarie: CASA AURELIA SPA - Unicredit

Banca-Fil. 06827 Roma-Parioli - C/C n. 300005343

IBAN = IT8Y0322603202000030005343

Prenotazioni da effettuarsi **entro il termine ultimo del 13 ottobre 2008** (dopo tale termine le camere saranno a richiesta) direttamente all'Hotel nei modi seguenti:

- inviare il riferimento di una carta di credito a garanzia; il saldo direttamente in Hotel;

- inviare acconto di 100,00 euro con vaglia postale o bonifico bancario; il saldo direttamente in Hotel.

Prezzi pernottamento:

Camera **singola**: euro **70,00** (colazione compresa) per camera per notte, tasse incluse

Camera **doppia**: euro **85,00**

Camera **tripla**: euro **115,00**

Per bambini sotto i 12 anni in tripla con genitori, sconto del 30 % sulla terza persona.

Eventuali prolungamenti di soggiorno alle stesse tariffe e secondo disponibilità.

Prezzi pasti:(bevande di base incluse)

euro **30,00** a persona.

euro **35,00** per la cena del sabato, a persona.

Percorso in auto: dall'autostrada del Sole (da nord o da Sud) o dall'autostrada di Civitavecchia, (se non si vuole attraversare la città) immettersi sul GRA (Grande Raccordo Anulare) e prendere l'uscita 1 (Aurelia) direzione "Roma Centro" - dopo 3,500 Km l'Hotel è sul lato sinistro;

Percorso in treno: dalla Stazione Termini, **metro A** direzione **Battistini**, scendere a **Cornelia**, con riferimenti "direzione Pza Irnerio" e poi "direzione via Aurelia"; usciti in superficie, o a piedi (10 min.) o prendere il **246** e scendere alla seconda fermata, 150 m. dopo l'Hotel.

Programma

(suscettibile di possibili variazioni)

venerdì, 14 novembre

ore 15.00 (dalle) - Apertura del Convegno

ore 17.00 - Sala Convegno: presentazione della gara estemporanea e delle attività del Convegno.

ore 19.00 - Cocktail di benvenuto

ore 19.30 - Cena

ore 21.00 (dalle) - Intrattenimento enigmistico

sabato, 15 novembre

ore 9.00 - da definire

ore 10.00 - Gara solutori a cura della Corrado Tedeschi Editore

ore 11.00 - Gara solutori a cura della Settimana Enigmistica

ore 12.30 - Pranzo

ore 14.30 - gara autori (estemporanea a coppie: rebus + breve)

ore 15.30 - "Arte e Rebus", con gli interventi di Antonella Sbrilli, Sergio Ceccotti, Massimo Livadiotti

ore 16.30 - Seduta tecnica

ore 18.00 - Gara solutori a cura dell'ARI

ore 19.00 - Premiazione del Play Off

ore 19.30 - Cena

ore 21.00 (dalle) - Premiazioni delle gare e dei concorsi; intrattenimento enigmistico

Domenica, 16 novembre

ore 9.00 - "Spazio Settimana Enigmistica": premiazioni Briga e Brighella

ore 10.00 - Eventuali altre premiazioni

ore 10.30 - "Spazio Festa di Penombra"

ore 12.30 - Pranzo - Saluti e arrivederci a...



Bartolomeo Pinelli, Lite di femmine in Roma, 1816

29° CONVEGNO REBUS ARI

V Festa di Penombra

Roma, 14/16 novembre 2008

BANDO DEI CONCORSI:

1) CONCORSO "ASCANIO", per un rebus classico (semplice, a d. e r., stereo) a tema libero. Inviare solo il testo del gioco.

2) CONCORSO "MUSCLETONE", per un rebus classico (semplice o a d. e r.) su una delle quattro incisioni del "Pittor de Trastevere" Bartolomeo Pinelli, qui allegate. Le immagini non possono essere rovesciate specularmente.

3) CONCORSO "CULTURA ENIGMISTICA", per un cruciverba a schema libero di dimensioni 22x12 in cui sia inserita la soluzione di un rebus creato su una vignetta umoristica (di cui dovrà essere fornita copia, numero di pagina e numero della rivista da cui è stata tratta) apparsa su un numero a scelta di "Cultura Enigmistica" o di "Enigmistica IN" uscito nel 2008. Sarà considerato motivo di pregio l'impiego di definizioni bisensistiche.

Solo a questo concorso possono partecipare anche autori in coppia.

4) CONCORSO "LETTERARIO", per un racconto di qualsiasi argomento (umoristico, poliziesco, di fantascienza, ecc.) in cui il rebus faccia da filo conduttore della storia. Il testo deve essere: minimo 2, massimo 3 cartelle; 11 la grandezza del carattere; massimo 110 battute per riga, spazi compresi.

5) CONCORSO "IL CANTO DELLA SFINGE", per una coppia di giochi costituita da: un Verbis e un'Imago, ambientati in prima lettura nell'Antica Roma. Per l'Imago, possono essere inviate immagini (foto, disegni, ecc.).

- i concorsi sono aperti a tutti.

- gli autori che presentano lavori realizzati in gruppo, non possono presentarne da singoli o in gruppo con altri autori, nello stesso concorso.

- per ogni concorso ciascun autore (o gruppo) può inviare un massimo di due lavori (o coppie di lavori, se richiesto dal bando), specificando a quale concorso intende destinarli, completi di generalità, eventuale pseudonimo, recapito, entro il

6 settembre 2008

- per e-mail a penombra.roma@tiscali.it

- per posta, a CESARE DANIELE, via Cola di Rienzo, 243 (C/8) - 00192 Roma.

Nel caso di invio per posta, gli autori sono pregati di inviare gli elaborati in triplice copia e di inserire i propri dati unicamente su un foglio separato dai lavori presentati.

La giuria è formata dai componenti il Comitato Tecnico: *Lionello, Quizzetto, Tiberino*.

I lavori che risulteranno vincitori rimarranno di proprietà del Comitato Organizzatore. I lavori non classificati rimarranno di proprietà degli autori.

Il Comitato Organizzatore

CESARE, FANTASIO, FEDERICO, LIONELLO, QUIZZETTO, SACLA. TIBERINO



Bartolomeo Pinelli, Lo scrivano in Roma, 1815



Bartolomeo Pinelli, Altalena in Roma, 1831



Bartolomeo Pinelli, Il gioco di bocce in Roma, 1809

Sul Sonetto Figurato del Palatino

(dal "Mondo Illustrato", 31 luglio 1847)

Signori Compilatori del Mondo Illustrato,

Un giorno che al mio Giornale, l'*Educatore storico*, mancava la materia per empierne due pagine d'una dispensa (non avendo io nel riparto degli articoli fatto bene il mio computo), ne mostravo tutto l'imbarazzo ad un amico e lo pregavo, essendo egli dotto cercatore di cose antiche nelle arti e nella bibliografia, a volermi essere cortese di qualche sua curiosa scoperta che non importasse lunghe disquisizioni e avesse nello stesso tempo alcun che di piccante, come appunto si desidera in giornale di gravi argomenti, a sollievo dello spirito, d'una sua scoperta intorno all'origine dei *Rebus*. – Prima di dirvi il perchè io facessi allora subito pensiero a voi, signori Compilatori, lasciate che qui vi trascriva dell'articolo in discorso la parte che propriamente ne forma la sostanza.

«Cinquant'anni sono (scriveva dunque l'amico) e più addietro ancora, piaceva lo scervellarsi sugli *Enimmi*; poi nacquero gemelli i *Logogrifi* e le *Sciarade*; poi vennero i *Calembourg*, poi da pochi anni eccoti apparire i *Rebus*, come quarta generazione degli *Enimmi*. – Ma non vogliate supporre l'età tanto bambina di questo balocco letterario, siccome ve la vorrebbe dare ad intendere un recente giornale di oltremonte, che vi annunzia il *Rebus* quasi un giovinetto testè nato sulla Senna. Egli è invece un vecchio italiano che da oltre a tre secoli stavasi nascosto fra le tarlate biblioteche, a cui per forza di contagioso morbo venne ora la foja di vestirsi modernamente alla francese. Se non vi bastasse a farne conoscere l'origine domestica quella benigna adozione del nome *Rebus*, cui piacque di trascogliere e che si bene si accorda coll'altra di *Omnibus*, osservate l'operetta di Giambattista Palatino Romano, intitolata: *Libro nuovo per imparare a scrivere... con un breve et utile trattato delle cifre*, stampato in Roma per madonna Girolama de' Cartolari nel 1544, e vi troverete nientemeno che un intiero sonetto erotico, delineato in quattro pagine per mezzo di simboli e figure e rappresentanze d'ogni maniera, proprio tal quale vedete espressi i *Rebus* d'oggiogiorno. E perchè siate ben persuaso, che il ringiovanito vecchiaro fu a' suoi verd'anni in qualche onoranza, vedete com'ebbesi cura di serbarne il ritratto e la struttura dallo stesso Palatino, che nel suo caso lo appellò SONETTO FIGURATO. –

“Le figure sieno accomodate alle materie, distinte et chiare, con manco lettere che sia possibile. Ne' si ricerca in esse necessità molta orthographia o parlar toscano et ornato, ma importa, che una medesima figura serva per mezzo o fine d'una parola et principio dell'altra, essendo impossibile trovare tutte le materie et figure accomodate alle parole, et queste cifre quanto manco lettere hanno, tanto più son belle”.

Ormai credo, che capirete il perchè nel ricevere questo articolo io pensassi al Mondo illustrato, il quale in tutte le sue dispense va fregiato d'un *Rebus*. – Questa piccola illustrazione storica vi doveva esser cara, e quel sonetto curioso veniva a capello per voi, egregi signori. Interprete adunque del vostro desiderio, mi diedi subito il pensiero d'inviarvi perchè se voleste il pubblicaste in luogo dei soliti *Rebus*, dando poi nel numero successivo il sonetto scritto coll'ortografia medesima del Palatino.

Aggradite le proteste della mia più sincera stima e credetemi

Modena, 16 luglio 1847.

IL VOSTRO GIO. SABBATINI.

NB. Ci crediamo obbligati di avvertire che contraria è la nostra opinione intorno all'origine dei *rebus*, da noi riconosciuta per [parola illeggibile] de' bassi tempi ed appartenente all'Araldica, e che se ne trovano in alcuni stampati in Italia assai prima dell'ivi citato.

I COMPILATORI

*

Reputiamo senz'altro interessante l'articolo, anche per due annotazioni:

- dimostra che le diatribe storiche e nomenclaturali sul al *Rebus* ci sono sempre state e sempre, sicuramente, ci saranno;
- aggiunge un altro tassello alle notizie storiche sul Palatino: anche nel 1544 fu pubblicato a Roma il "Sonetto figurato" (oltre a quanto già riportato dal Santi nella "Bibliografia dell'Enigmistica") e che questa dovrebbe essere la terza edizione, curata da Girolama vedova di Baldassare di Francesco Cartolari Perugino.

(La redazione)

23 - Imago 6 4 = 4 6 di *L'Albatros*



Lo irrobustisco.

24 - Rebus 2 6 3 1 = 6 6 di *N'ba N'ga*



La Kidman

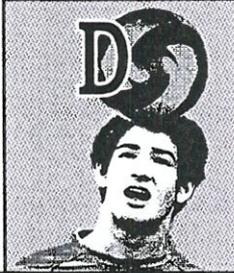
25 - Rebus 4 2 4 1: 3 2 1 3 2 4 = 8 8 1 9
di *Federico*

Corriere dello Sport

Folle scommessa di



Milano (dal nostro inviato) - Roteare il pallone sulla testa per 30 minuti consecutivi! Sì, è questa l'incredibile e folle scommessa che Alexan ha deciso di affrontare dopo che A Galliani aveva espresso (nella famo intervista rilasciata ai giornalisti in



26 - Stereo 4 7 2 = 6 7 di *Ciang*
dis. di *G. Gastaldi*



Le tavole di Ponziano Sarti de' Camaldoli

di Franco Diotallevi

“Si sa che l'Ottocento – scrive Giuseppe Aldo Rossi nell'articolo ‘Manoscritti e rebus’ (Il Labirinto n. 6, 1980) – fu secolo di grafomani. Le signorine suonavano il pianoforte, ricamavano al telaio e scrivevano in eleganti caratteri inglesi. I travet tenevano pronta sul tavolino di casa una serie di lapis appuntiti e di penne dal pennino costantemente lucidato. Nelle scuole oltre che la retorica, si insegnava calligrafia. Nulla di sorprendente quindi se l'Ottocento ci ha lasciato album e quaderni, su cui le ragazze da marito o i ragionieri dell'epoca trascrivevano, nelle lunghe serate invernali senza altri divertimenti, i giochi enigmistici che trovavano su libri e riviste. [...] Piuttosto rare [per questo periodo] le raccolte italiane di rebus a mano.

Tra queste è di notevole importanza storica una raccolta di rebus eseguiti a mano e acquarellati, in quattro volumi, recanti nell'ordine le date: 1873, 1876, 1873, 1886. Tutte le tavole appaiono eseguite a Bologna da Ponziano Sarti de' Camaldoli il quale dette nell'ordine ai quattro volumi i seguenti titoli: «Il buon Capo d'anno-Strenna di 100 variati rebus», «Strenna di 100 variati rebus», «Strenna di bozze per 133 rebus», «Strenna di bozze di 100 rebus».

La raccolta di tali rebus – in totale 435, tenuto conto della numerazione con alcuni “bis”, come riportato dal Santi e da questo studio – andò a finire (come e quando, non lo sappiamo) nelle mani di Ugo Fidora (*Cino da Pistoja*), un enigmista (1850-1926) di modesto valore trasferitosi dalla natia Trieste a Roma negli ultimi anni della propria vita. Del quale Cesare Pardera (*Ciampolino*) nel suo “Il Rebus e la Crittografia” scrive: “Non fu grande autore, ma si devono a lui tutti gli elenchi degli pseudonimi della ‘Diana d'Alteno’ fino al 1924. Inoltre, nel 1906/07 cura la pubblicazione «Pro Enimmistica, appendice della rivista «L'Italia Moderna»”.

Due anni prima della sua morte Ugo Fidora donò i libri a Demetrio Tolosani

(*Bajardo*) – “Dono di Cino da Pistoja al suo vecchio amico Bajardo” così recita la dedica autografa sull'antiporta del primo e del secondo volume – in occasione del X Congresso enigmistico di Pisa (20 settembre 1924).

Successivamente (in un anno non precisato) i quattro volumi finirono a Modena nelle mani di Aldo Santi (*Il Duca Borso*), uno dei massimi artefici dell'enigmistica moderna.

Dopodiché, nel 1964, anno della sua morte, l'importante biblioteca santiana passa nelle mani di Giuseppe Aldo Rossi (*Zoroastro*) e quindi anche i rebus di Sarti de' Camaldoli ritornano a Roma, dove attualmente ancora si trovano.

Nella sua “Bibliografia della Enigmistica” (Sansoni Antiquariato, Firenze, 1952) il Santi, alla scheda 1042, riporta:

Ponziano Sarti de' Camaldoli, *Bozze originali di rebus*. Bologna, 1873. Quattro volumi contenenti complessivamente 435 rebus disegnati e colorati a mano, con le soluzioni manoscritte in fondo a ciascun volume. I volumi misurano cm. 10,5 x 13,5.

Queste scarse notizie ci fanno supporre che il Sanyì abbia solo sfogliato il manoscritto, senza un vero approfondimento del suo contenuto. Successivamente anche Giuseppe Aldo Rossi ne ha parlato, ma assai succintamente: ne fanno fede le poche righe (con la sola riproduzione di un rebus) sopra riportate.

Una precisazione a quanto riportato dal Santi: l'effettiva misura del IV volume è di cm. 10,5 x 15,5 (non di cm. 10,5 x 13,5); inoltre, i libri presentano una rilegatura artigianale, con un diverso tipo di carta di foderatura per ciascuno di essi.

Una succinta biografia di Ponziano Sarti de' Camaldoli. Nasce a Bologna il 22.6.1825 e a Bologna muore il 7.12.1912, originario, probabilmente, di Camaldoli, località sui colli bolognesi, da cui il “de' Camaldoli”). Sposa a Bologna il 14.11.1880 Anna Stagni (Bologna, 29.10.1840-Bologna, 2.12.1911) dal matrimonio non nacquero figli. Il padre, di nome Matteo, nato a Medicina (BO), era arrivato a Bologna nel 1813.

Risulta, inoltre, che percepisse una pensione dal governo (probabilmente in quanto ex militare).

Proprio per i suddetti motivi, dopo aver studiato a fondo il materiale a disposizione, ci è gradito rendere pubbliche tutte le notizie storiche e strettamente tecniche riguardanti questi rebus, in considerazione del fatto che il rebus non è solo un gradevole passatempo, ma anche un'attività ludica di rilevante valenza culturale, con una importante storia secolare alle spalle.

Il primo volume (pagine n.n.) contiene 101 rebus (di cui un rebus con la numerazione 62 bis).

Titolo del volume: *IL BUON CAPO D'ANNO / STRENNA / DI / 100 / VARIATI REBUS / VOL. I / COMPOSTI / DA / PONTIANO SARTI DE CAMALDOLI / BOLOGNA / 1873.*

Inoltre:

pagina con: ex-libris di Aldo Santi.

pagina con: timbro ad inchiostro con: Comm. Ugo Fidora/Roma (34)/Via Brescia N.16; a seguire, la frase a penna: *(4 volumi) / Dono di Cino da Pistoja / al suo vecchio amico / Bajardo /. Ufidora - Pisa 20 Settembre 1924 (congresso enimmistico).*

pagina con: *A norma di Legge tutti i diritti Riservati.*

pagina con: PRIMA SERIE.

pagina con: BOZZE ORIGINALI DI REBUS.

pagina con: *Riservata proprietà dell'autore.*

pagina con il testo:

Cortesi Lettori o Lettrici

Corse l'idea al mio pensiero di dare in luce alcuni REBUS, di massime morali, proverbi, sentenze, e versi, che mi trovavo composti da qualche tempo.

La lettura di essi è una occupazione dilettevole, un'istruzione, un passatempo, ed uno studio che non verrà meno gradito al buon senso del sagace Lettore, o lettrice, allorchè il titolo specialmente porta buon augurio.

Spero che le mie tenue fatiche, saranno di buon grado accette a miei Concittadini che seppero altre fiate onorarmi di compiacenza, mi protesto

Vostro di cuore

P. Sarti DC.

Bologna 1 ottobre 1873

a seguire: i 101 rebus.

a seguire: sette pagine con le *Spiegazioni dei Rebus.*

ultima pagina con: *Fine/del/Primo Volume di REBUS.*

Il secondo volume (pagine n.n.) contiene 101 rebus (di cui un rebus con la numerazione 100 bis).

Titolo del volume: *STRENNA / DI / 100 / VARIATI REBUS / VOLUME SECONDO / DI / PONZIANO SARTI DE' CAMALDOLI / 1876 / BOLOGNA.*

Inoltre:

pagina con: timbro a inchiostro con: Comm. Ugo Fidora / Roma (34) / Via Brescia N.16; a seguire, scritto a penna: *(4 volumi) / Dono al suo vecchio / amico Bajardo / di Cino da Pistoja / Pisa 20 Settembre 1924.*

pagina con: *A norma di legge tutti i diritti riservati.*

pagina con: SECONDA SERIE

pagina con:

Cortese lettore, o amabile lettrice

Eccovi una seconda serie di abozzati Rebus che vi presento per passare le noiose ore di caldo che sovente trascorrerete nella vostra fresca Villeggiatura, fra le ombrose piante di odorosi fiori, per attendere l'ora della familiare mensa.

Non vorrei pertanto che il passatempo di essi vi recasse più noja che diletto, ma contuttociò confido nel vostro dolce sentire, per accordarmi il vostro generoso perdono.

Bologna 19 Aprile 1876

Vostro di cuore

P. Sarti DC.

pagina con: *Riservata proprietà dell'Autore*

a seguire: i 101 rebus.

a seguire: undici pagine con la scritta *Spiegazioni dei Rebus* e con la dicitura finale: *Fine/del / secondo volume di / Rebus*

Il terzo volume (pagine n.n.) contiene 133 rebus.

Titolo del volume: *STRENNA/DI / BOZZE/PER / 133/REBUS/VOLUME TERZO / DI / PONZIANO SARTI DE' CAMALDOLI / 1873 / BOLOGNA.*

Sullo stesso foglio sono anche riportati il timbro ad inchiostro con: Comm.Ugo Fidora/ Roma (34)/ Via Brescia N.16; inoltre, frase a penna: *4 volumi / a Bajardo / Cino da Pistoja / Pisa 20.9.924*

Inoltre:

pagina con la frase: *Di Riservata proprietà*

pagina con il testo:

Amici Lettori

Nel presente sono riuniti diversi mancanti Rebus appena abbozzati, pei quali non trovai il tempo di rifarli, ma unicamente li conservo

per pura memoria, giacchè ho creduto bene occupare il mio breve tempo in altrove.

L'anzianità di essi è anteriore alle due serie da me pure già fatte

Bologna 1873

Ponziano Sarti DC.

a seguire: i 133 rebus.

a seguire: 14 pagine con le Spiegazioni dei rebus e con la dicitura finale: FINE/DEL TERZO VOLUME/REBUS.

Il quarto volume (pagine n.n.) contiene 100 rebus.

Titolo del volume: STRENNA/DI/BOZZE/DI/100/REBUS /VOLUME QUARTO DI/ PONZIANO SARTI DE CAMALDOLI/BOLOGNA /1886.

Inoltre: pagina con un timbro ad inchiostro: Comm. Ugo Fidora/Roma (34)/Via Brescia N. 16; a seguire: timbro ad inchiostro con: PONZIANO SARTI/DE' CAMALDOLI/BOLOGNA; a seguire: frase scritta a penna: *Dono a Bajardo / dal vecchio amico / Cino da Pistoja - Pisa 20/9/924 (Lo Statuto) - (Congresso enimmistico SFINGE)*

pagina con: QUARTA SERIE

pagina con il testo:

Amico Lettore

Non vi riuscirà di sorpresa una quarta serie di abbozzati e svariati Rebus che a perditempo ho creduto comporre sulle attualità delle presenti emergenze.

Sono persuaso che mi farete cortesi del vostro saggio compatimento che vi ringrazio.

31 dicembre 1886

Vostro Aff.°

PONZIANO SARTI/DE' CAMALDOLI/ BOLOGNA [con timbro a inchiostro]

pagina con: *Proprietà Riservata.*

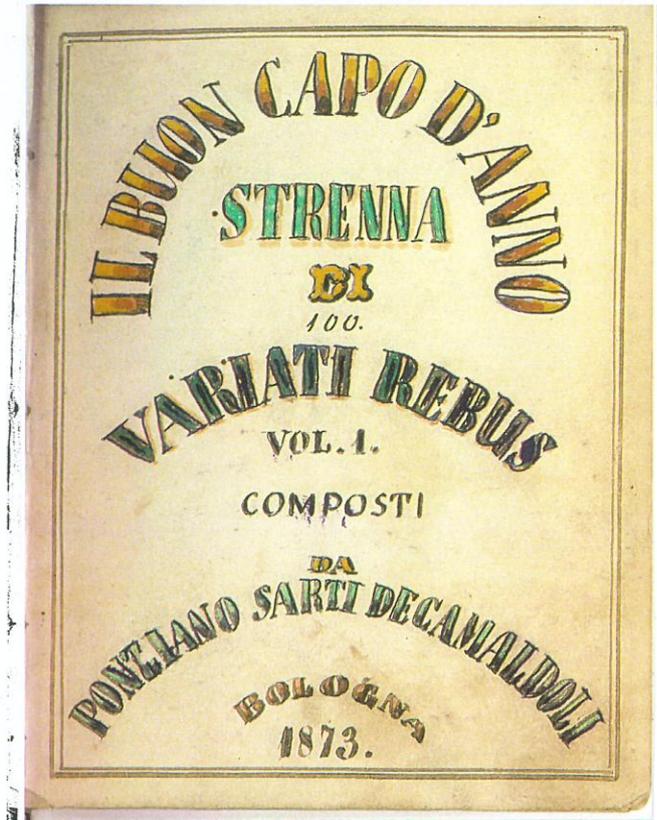
a seguire: i 100 rebus.

pagina con: illustrazione con quattro personaggi, ciascuno con in mano una delle lettere formanti la parola FINE, oltre al già citato a inchiostro.

pagina con timbro ad inchiostro riportante la dicitura: Ponziani Sarti/De' Camaldoli/BOLOGNA.

a seguire: 16 pagine, contrassegnate con le lettere dalla A alla Q e terminanti con la dicitura:

FINE / DEL QUARTO / VOLUME / REBUS.



Cortesi Lettore o Lettrice

Corse l'idea al mio pensiero di dare in luce alcuni Rebus, di massime morali, proverbi, sentenze, e versi, che mi trovavo composti da qualche tempo.

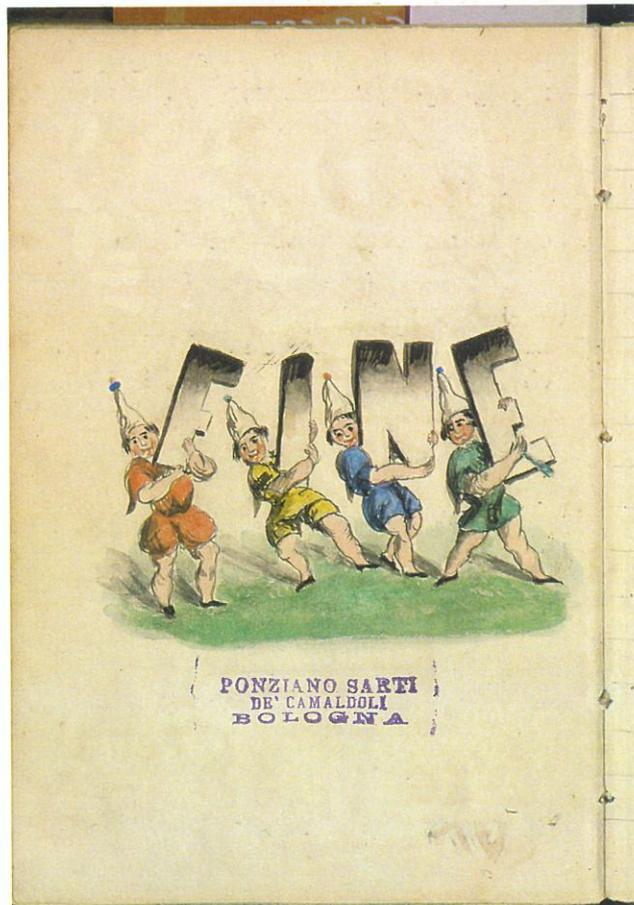
La lettura di essi è una occupazione dilettevole, un'istruzione, un passatempo, ed uno studio, che non veria meno gradito al buon senso del sagace lettore, o lettrice, allorchè il titolo specialmente porta buon augurio.

Spero che le mie tenui fatiche, saranno di buon grado accettate a miei concittadini che depperso altre fiate onorarono di compiacenza, e mi protesto.

Vostro di cuore
P. Sarti DC.
Bologna 1. Gbre 1873.



- ### Spiegazioni dei Plebui
1. Molti asini siedono in alto.
 2. Nel mondo ognuno porta la sua parte.
 3. Chi dorme non piglia pesce.
 4. Nel mondo tutto è mortale.
 5. Intendami chi può, che m'intendia.
 6. L'oro non prende macchia.
 7. Pel lungo tacer, scrissi.
 8. Molti grandi uomini sono assai piccoli.
 9. A buon gatto, buon ratto.
 10. L'uomo che vive isolato, vive nella tomba.
 11. Chi sale troppo, cade forte.
 12. Nessuno nel mondo fa il suo dovere.
 13. Il secollo inferocisce.
 14. La Giustizia nel 1870. ha rotto la bilancia.



Dopo aver passato in rassegna più volte i rebus – a prescindere dalla puerilità e dall'approssimazione dei disegni, indici sicuramente di un artista dilettante –, mi è subito saltata agli occhi la modestia degli elaborati. Per creare il gioco si partiva quasi sempre – come si faceva in quei tempi – dalla frase finale, dividendola in lettere e parole, al contrario della tecnica attuale. Avvalora ciò il fatto che il 90% delle frasi risolutive rappresentino proverbi e massime moraleggianti, oltre a versi di poeti più o meno famosi (spesso, terzine dantesche).

Eccone degli esempi:

- Bacco, tabacco, e Venere, riducon l'uomo in cenere (I, 12)
- Chi tardi arriva male alloggia (I, 79)
- Chi non risica non rosica (II, 34)
- Chi troppo vuole niente ha (III, 103)
- La bugia ha le gambe corte (IV, 30)
- Non tutti conoscono le circostanze individuali degli uomini (I, 30)
- A lume di candela non si comprano donne nè tela (III, 31)
- La solitudine non garba all'uomini belli, come lo specchio alle donne brutte (III, 63)
- Un dì ci esalta, un dì ci abatte, il rapido cangiar di pazzia sorte (IV, 26)
- Quando il fato si volge a me nemico, / e l'altrui bene in odio si cangiò, / tu fosti l'astro solitario amico, / che sovra il mio sentir sempre brillò .
(Byron) (I, 21)
- Addio fortuna, onori io vi disprezzo / ogni legame nostro ormai sè infranto, / anco d'amor or le catene spezzo.
(Benjerade) (I, 67)
- Aguzza qui lettor ben gli occhi al vero, / che il velo è ora ben tanto sottile, / certo che 'l trapassar dentro è leggero.
(Dante) (III, 59)

Il rebus II, 18, come soluzione, riporta dei versi tratti dall'opera musicale "L'Olimpiade" di Antonio Vivaldi (prima rappresentazione a Venezia nel 1734):

Siam navi all'onde algenti
lasciate in abbandono
impetuosi venti
i nostri affetti sono.
Ogni pensiero è scoglio
tutta la vita è mar.

Dopo una ricerca, ho trovato che autore dei versi è il poeta Pietro Metastasio. Ciò – come per ulteriori notizie ricavate dalle soluzioni di altri rebus – mi fa supporre che Ponziano Sarti de' Camaldoli sia stato un uomo fornito di un discreto bagaglio culturale.

Per quanto riguarda la tecnica rebussistica, è da sottolineare che il Nostro talora ha usato un artificio molto in voga ai suoi tempi e che ritroviamo ancor oggi nei rebus tedeschi, russi o di lingue slave: cioè, quello di apporre un apostrofo o una tilde sopra una figura o sopra dei grafemi, a significare che a quella figura o a quei grafemi è da togliere o da aggiungere una lettera. Ciò mi fa supporre che il Nostro conoscesse anche rebus non italiani.

Tre esempi: *cero* con apostrofo = *cer*; *ala* con cediglia = *alla*; LITTO con cediglia = LITTO.

Inoltre in alcuni rebus per esigenze tecniche, alcuni termini sono stati modificati: *pero* → *per* / *ciocche* → *ciò che* / *sella* → *...se la* / *cotta* → *...cotta* / *noce* → *nuoce* / *pesce* → *...pesse* / *ancore* → *ancor*.

Una sola volta il Nostro è riuscito a unire ben tre termini senza l'uso di grafemi: *amo+re+coni* = *amore con i(nfinito ...)*; negli altri casi, invece, ho ritrovato un monotono susseguirsi di lettere intervallate da una o due immagini.

Inoltre in alcuni rebus sono riportati dei termini francesi, quali, per esempio, *le dernier*; *mer*; *mai*; inoltre, l'argomento di due frasi risolutive è proprio il rebus:

- Per interpretare rebus bisogna concedere frasi ancora poetiche (I, 5)
- Chi non ha buon senso non cerchi d'interpretare Rebus (II, 68)

[Per associazione d'idee questi due rebus me ne ricordano un altro uscito nel 1861 sul "Pasquino", che riporto:

- Vedendo che i lettori amano i rebus alla follia, ne daremo uno in ogni numero.

Da notare che per illustrare ...i letto... è stata disegnata una I in orizzontale tale da formare un letto; e per ...bus alla ..., la stazione ferroviaria di Busalla; e per la ro, sillaba finale della parola numero, la stazione di Rho].

- La Giustizia nel 1870 ha rotto la bilancia (II, 14)
- La legge è inviolabile per i coglioni (II, 24)

[Quest'ultimo rebus fu così disegnato: tre alberi di pere con ciascuno,rispettivamente, i grafemi O, N, I]

- Una volta sotto l'involato Governo Pontificio regnavano i birri, ora fa sì che regnano i ladri in guanti (II, 38)
- In Italia nel 1873 la carestia non pervenne da natura, ma sì ben dagli uomini che maniporalono [sic] l'alimento dei poveri (III, 65)
- Oggi il morente Ministero Depretis, prepara la sua bara per precipitarla con l'Italia in un'abisso, nel 1887 (IV, 7)

[Depretis morì, terminando il suo ultimo mandato come Presidente del Consiglio dei Ministri il 29/7/1887]

Ponziano Sarti fu militare, prima delle truppe pontificie e poi dell'esercito italiano.

L'8 agosto 1848 è ricordato a Bologna per il vittorioso scontro tra gruppi di cittadini (supportati da alcuni carabinieri e finanzieri) e truppe austriache. Tra gli austriaci ci furono più di 150 tra morti e feriti; tra i bolognesi, una quarantina di morti e più di 150 feriti, tra i quali anche Ponziano Sarti. Nel 1885, nel ricevere una medaglia di bronzo a ricordo dell'avvenimento, il Nostro diede alle stampe l'opuscolo: "Narrazione storica del fatto d'armi avvenuta in Bologna il giorno 8 agosto 1848 con l'elenco dei morti, feriti e prigionieri: i ricordi del veterano ufficiale Ponziano Sarti de' Camaldoli"-Bologna, Tipografia del Commercio, 1885, 23 p., 22 cm.

Poi risultò che il Sarti avesse copiato il tutto da una narrazione scritta molti anni prima dallo storico Antonio Vesi.

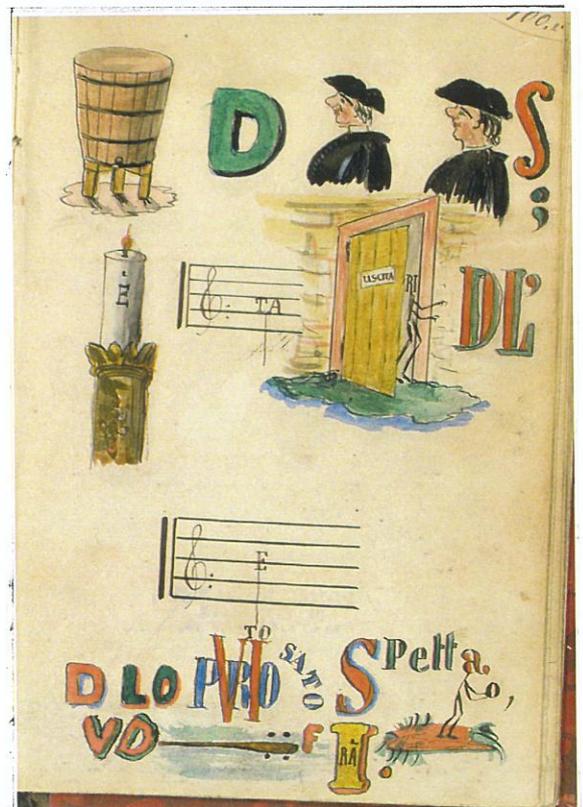
Nel terzo volume, quattro rebus, a due a due, hanno la stessa soluzione:

- L'Amore cancella l'amicizia (III, 26-27)
- Chi la fa l'aspetta (III, 119-123)

Nel quarto volume ho trovato due rebus occupanti, ciascuno, due pagine (e non una). Riporto quello che è poi l'ultimo, il n. 100, del libro:

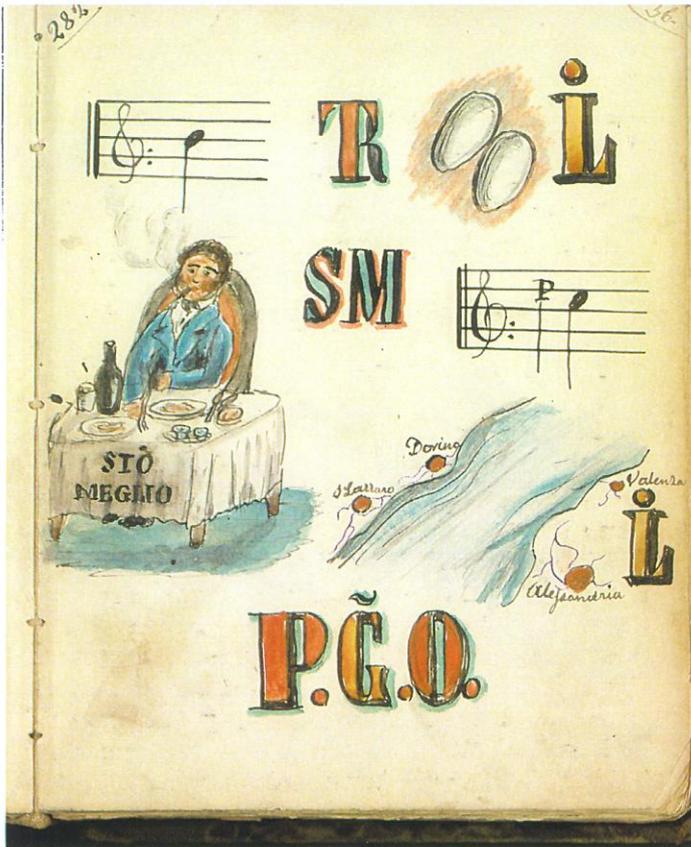
- A Montecitorio nel febbraio 1887 fu dato al popolo Italiano una curiosa commedia di Burattini diretta

dall'esimio autore Semiserio Agostino Depretis è incerta la riuscita dell'esito del improvvisato spettacolo, vedremo come finirà.

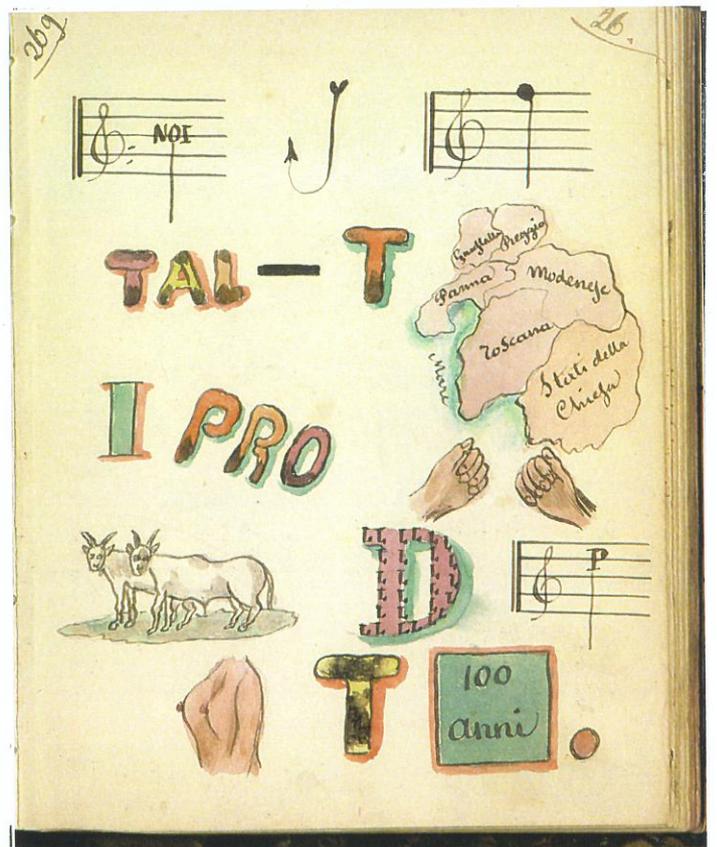


Quando il Sarti disegna il Po tratteggia ogni volta un diverso tratto del fiume, indicando, però, località diverse.

In un rebus disegna una parziale cartina politica dell'Italia centrale; in un altro, schematicamente, l'America meridionale.



(I, 36)



(II, 20)



(IV, 39)



(IV, 54)

**CASCIANA TERME 2007
CONCORSO "LA BRIGHELLA"**

Al concorso hanno partecipato ben 82 autori.
Le 12 medaglie d'argento sono state assegnate ex aequo a:

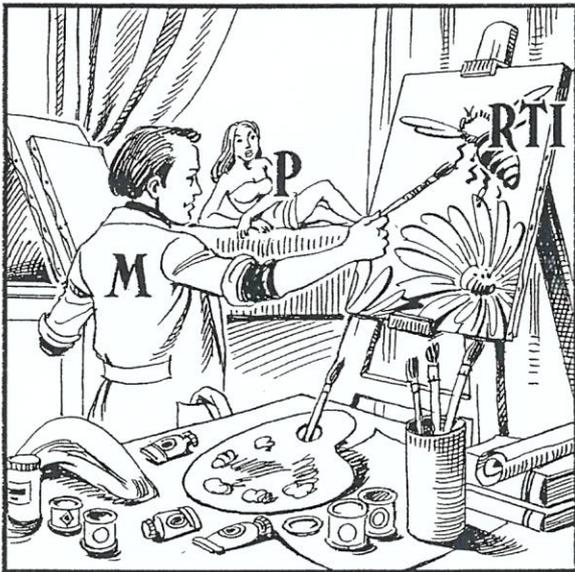
- n. 1 Arsenio B. (*Franco Barisone*)
- n. 2 Cocò (*Margherita Barile*)
- n. 3 Ilion (*Nicola Aurilio*)
- n. 4 Kon-Tiki (*Carlo Contini*)
- n. 5 L'Esule (*Cesare Ciasullo*)
- n. 6 Leti (*Letizia Balestrini*)
- n. 7 Lumacotto (*Bruno Gherlanz - Filippo Bianchi*)
- n. 8 O Potamós (*Furio Tiddi*)
- n. 9 Orofilo (*Franco Bosio*)
- n. 10 Rugantino (*Paolo Ferrante*)
- n. 11 Virgilio (*Ernesto Limonta*)
- n. 12 Zio Igna (*Ignazio Fiochi*)

Cinque dei rebus vincenti saranno estratti a sorte e saranno inviati alle riviste, che ne pubblicheranno uno ciascuna.

I giochi premiati vedranno la luce su uno stampato ricordo, che verrà inviato a tutti i partecipanti e a coloro che ne faranno richiesta. Complimenti a tutti i bravissimi partecipanti.

La Brighella

Rebus di Virgilio



A M, P ispiragli ape RTI? sil =
Ampi spiragli apertisi

FILO DIRETTO

- Aetius: mail 10.02.08: ok nn. 4 e 5.
- L'Albatros: ok le due imago e il verbis n. 2 – no rebus su Prodi.
- Cleos: ultimo invio: ok 3, 4 e 9.
- Cocò: invio gennaio: ok n. 2.
- Emt: mail 17.02.08: ok nn. 2 e 3.
- Gipo: mail 8.03: ok 3 e 4; invio 3.08: ok 4 e 5.
- Il Ciociaro: ok sogno al mare e le 2 sale operatorie.
- Il Cozzaro Nero: mail 20.02: rebus non convincenti.
- Il Matuziano: mail 12.1. e 16.03. ok – per gli altri, difficile poterli illustrare.
- L'Assiro: invio 7.01.08: ok rebus su vignetta.
- Lo Stanco: 31.12.07: ok 5.7.8.9 e 2 sul Brighella.
- Marchal: ultimo invio: ok tre giochi.
- Mavì: invio 05.02: difficile illustrarli.
- Panico: ok 5 e 7.
- Woquini: invio febbraio: ok 4 e 6.

(a cura di Lionello)

LEGGERE:TUTTI... IL REBUS

LEGGERE:TUTTI, mensile del libro e della lettura, è una pubblicazione che parla non solo di editoria ma anche di tutto quello che sta intorno ai libri con lo scopo di avvicinare e far crescere l'interesse alla lettura.

Il mensile fino allo scorso febbraio era solo in distribuzione gratuita presso le più importanti librerie; dal mese di marzo può essere acquistato in edicola al prezzo di 1 euro.

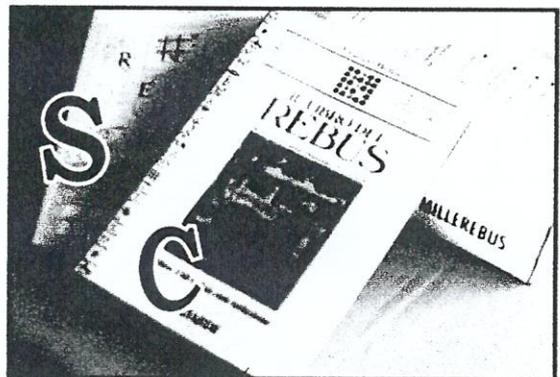
Alla domanda che spontanea potrebbe sorgere nei nostri lettori e cioè: "Perchè il Leonardo parla di questa rivista? Quale nesso con il rebus?" rispondiamo subito. Parliamo di questa pubblicazione in quanto da alcuni numeri è presente in essa una rubrica di enigmistica curata dal nostro Federico Mussano che, ormai da qualche anno, possiamo definire "ambasciatore del rebus".

Infatti, da un po' di tempo si è – a ragione, possiamo dire – 'specializzato' nel promuovere il Rebus intrattenendo rapporti con alcune Università ed altre istituzioni culturali che potevano sembrare lontane dal nostro mondo ma che, invece, hanno manifestato, in alcuni casi, un sensibile interesse all'enigmistica e al mondo del rebus. Ne fanno fede, tra gli altri ed ultimi nel tempo, gli interessanti sviluppi avutisi (tutti documentati sul Leonardo), con il Dipartimento di Storia della facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università di Roma Tre, con il Dipartimento di Storia dell'Arte dell'Università La Sapienza di Roma (e con i pittori Sergio Ceccotti e Massimo Livadiotti), con l'iniziativa LIOn (Laboratorio Internazionale di Onomastica) dell'Università di Roma Tor Vergata.

Per ritornare a LEGGERE:TUTTI, nelle copie in nostro possesso (oltre a tre numeri riguardanti i cruciverba), la rubrica di Federico Mussano si è interessata del rebus con vari articoli: come possa essere data un'interpretazione rebussistica ai titoli di libri, come il rebus possa essere considerato un gioco al confine con l'arte, come il rebus possieda molteplici sfaccettature muovendosi dalle pagine virtuali alle pagine reali e ai libri.

In proposito, l'articolo di novembre era corredato da un rebus che riproponiamo:

Rebus 1 (1 1 4 1) 6 = 59

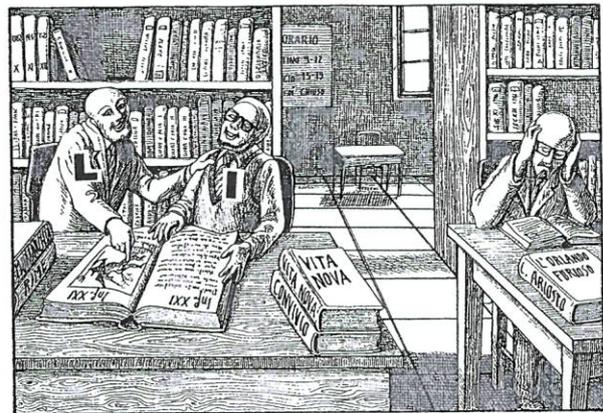


La redazione

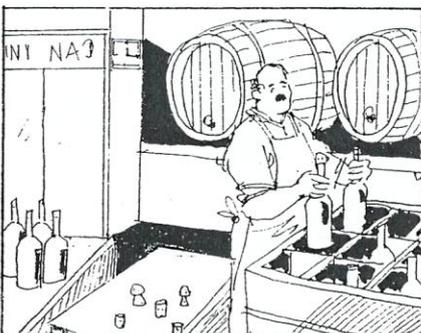
27 - Rebus 7 1 2, 1 3 5 3 2 = 4 12 8 di Paciotto



28 - Rebus 5 8 1 1 = 10 5 di Aetius
dis. di S. Stramaccia



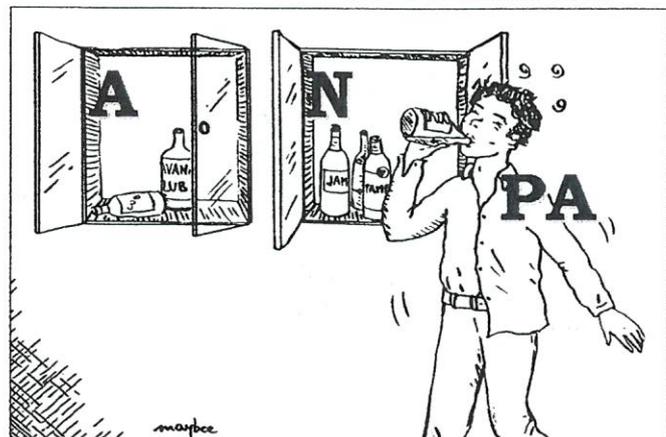
29 - Rebus 1 4, 4 1 5 = 9 6 di Alan
dis. di F. Pagliarulo



30 - Rebus 1 3 1 4 1: 6! = 8 1 7 di Panico
dis. di F. Pagliarulo



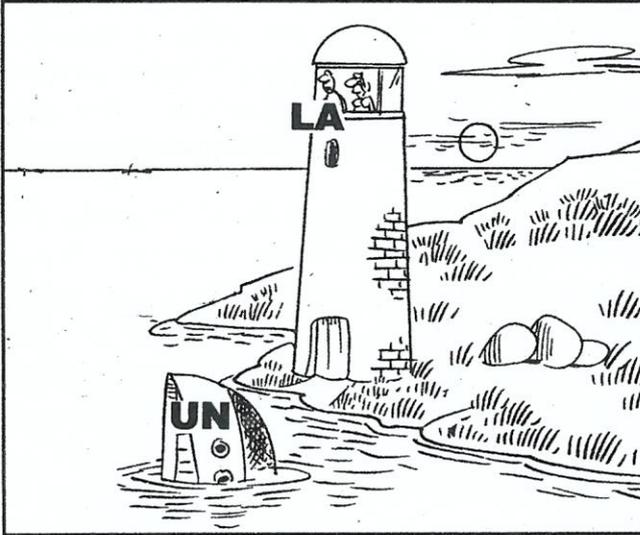
31 - Rebus 3 2 1 1 5 2 3 = 9 3 7 di Il Langense
dis. di C. Marchesini



32 - Verbis 3 2 5 = 5 1 4 di L'Albatros

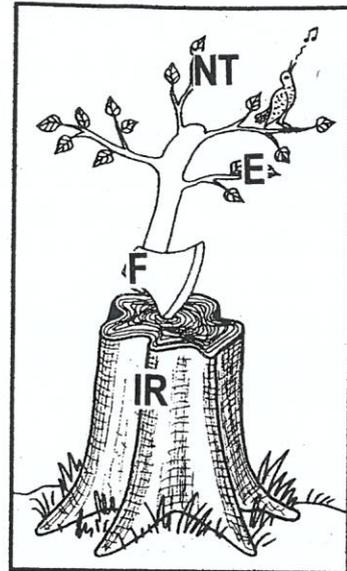
L'hip hop **AR** di Baku.

33 - Rebus 2 1 5 2 5 2? = 3 7 7 di Marchal

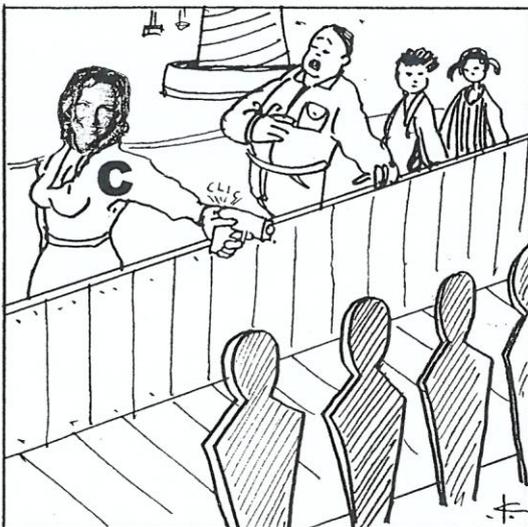


— Mi viene un dubbio, cara: l'ho acceso o no, ieri sera, il faro?

34 - Rebus 1 2 2 5 4 2 1 = 6 11 di Marchal



35 - Rebus a scarto 2 7 1. 4 = 6 7 di L'Esule
dis. di F. Pagliarulo

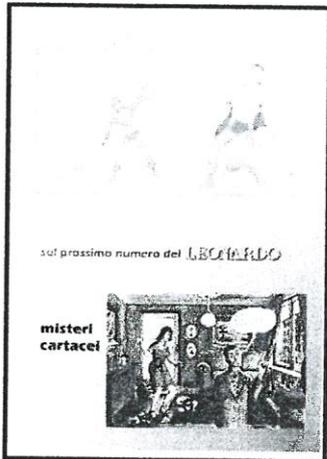


36 - Rebus 1 1, 5, 6 4 = 7 10 del Cozzaro Nero
dis. di F. Pagliarulo



Misteri cartacei

conversazione di Sergio Ceccotti con il Leonardo



Ⓘ Eccoci qui nel tuo studio ed ecco qui la copia del Leonardo che ti avevo promesso: parliamo quindi di misteri...

SC ... cartacei.

Ⓘ E di misteri rebussistici in generale: "Misteri cifrati" ad esempio, vedi? (mostra il libro "Rebus" di Ennio Peres, a pagina

179 ci sono due versioni del rebus "Misterici frati") In modo del tutto indipendente, due enigmisti (Tiberino e Mr.Aster) composero anni fa lo stesso rebus: le illustrazioni in un certo senso differiscono solo per il grado di isteria dei frati.

SC Mentre nel mio quadro-rebus "Misteri cartacei" (il divertissement artistico e rebussistico che avete riprodotto sull'ultimo Leonardo) è una donna a denotare isteria con l'uomo che quasi non profferisce parola.

Ⓘ Profferisce lettere però: di fronte all'isterica consorte M, se di consorte si tratta, il signor R snocciola l'intero alfabeto, lettera I eccettuata, e così si ricava "M isterica, R tace I = misteri cartacei". Un rebus simpatico e direi corretto, addirittura con il pregio della cesura, e che, pur nella atipicità di un lavoro che non appartiene alla tua espressione artistica consueta, mostra un leitmotiv della tua produzione. Alludo alla prevalenza degli oggetti sulle persone, prevalenza intesa come...

SC Sì, posso confermare che solitamente nei miei quadri la figura umana¹ non è al centro della rappresentazione, la si potrebbe considerare una presenza qualsiasi anche se

¹ Nella tesi di laurea di Silvia Faraone «Sergio Ceccotti: dalle "Arti Industriali" alla pittura» (Università di Roma La Sapienza, Facoltà di Lettere, A.A. 2001-2) in un'intervista Ceccotti dichiara: «Inoltre, nei miei quadri voglio rendere la vita così com'è, popolata di oggetti e di persone, tuttavia chi siano queste persone non mi interessa, così non gli attribuisco una particolare fisionomia» [NdA].

sovente è essenziale a conferire ritmo narrativo all'opera.

Ⓘ In effetti si può ritrovare un'analogia in quei giochi dove il personaggio raffigurato, pur privo di grafemi, sorregge la struttura narrante del rebus, il complesso di relazioni che porta il solutore a identificare azioni e a rendere il rebus un mistero decifrato... ma torniamo alle persone e agli oggetti, anzi parliami proprio di come interpreti gli oggetti.

SC Gli oggetti forniscono l'impronta della presenza umana. Sono sempre rimasto impressionato e ammirato dal segno grafico della Settimana Enigmistica e dalle atmosfere create dalla signora Brighenti. Gli oggetti della Brighella evocano le atmosfere degli anni Quaranta fino agli anni Sessanta: si avverte la tecnologia ma con un sapore di antico. Televisori sì, ma dotati di una certa profondità. Telefoni sì, ma con quelle vecchie cornette grigie.

Ⓘ E non solo oggetti tecnologici, vero?

SC Certamente! Il cibo, ad esempio, è fondamentale per dare l'idea della vita e per rompere schematismi prospettici.

Ⓘ Cosa meglio del vino per accompagnare il cibo? E infatti vedo spesso il "vino" nei tuoi quadri, ma se invece elenco "pia, cono, assi, re" chi mi ascolta avrebbe difficoltà a decidere se sto leggendo una lista di icone frequenti nel mondo del rebus o se invece non sia una serie di oggetti ricorrenti nelle tue opere.

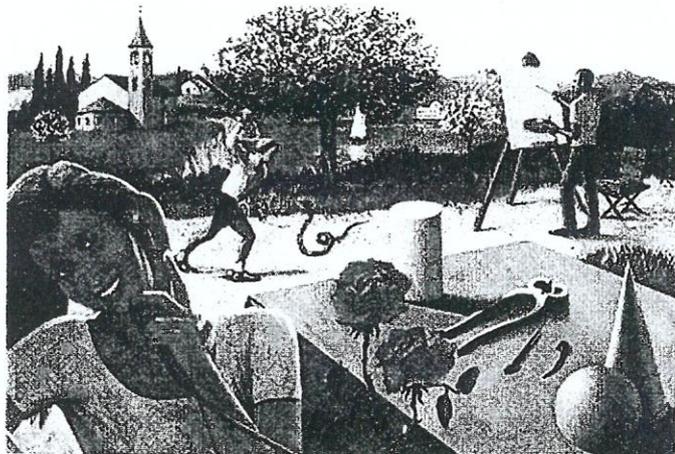
SC Oggetti e azioni ricorrenti: pensa al ragazzo che, bastone in mano, affronta il serpente.

Ⓘ E' un ragazzo che "osa", senza alcun dubbio.

SC Esattamente! Lo possiamo vedere su questa riproduzione del quadro "Capriccio di Primavera", un olio su tela del 1992: il ragazzo e il serpente sono al centro della scena. Sullo sfondo una chiesetta, il lago...

Ⓘ ... e sulla destra vedo in alto un pittore che, tavolozza in mano, si trova davanti a una tela montata

su un cavalletto, mentre in primo piano si notano vari oggetti tra cui tre solidi ben noti agli appassionati di pittura grazie alla frase di Cézanne² ripresa anche dal Labirinto nel 2004, in quell'articolo dove il tuo quadro "Il cilindro, il cono e la sfera" veniva associato a ritagli di rebus della Settimana Enigmistica con la pia, i coni e le tele.



SC Anche per "Capriccio di Primavera", posso mostrarti un rebus della Settimana Enigmistica attinente, rebus fonte di ispirazione per me. Eccolo:



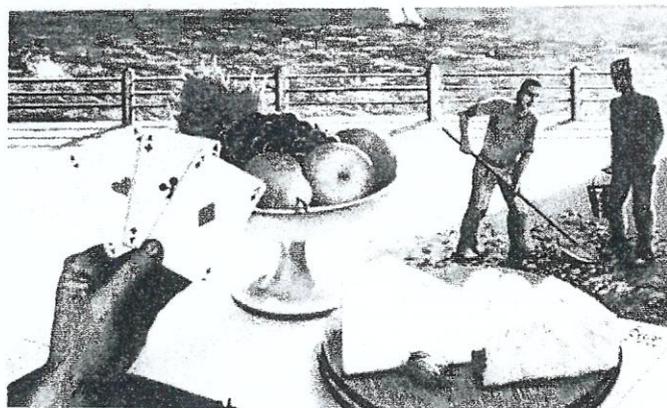
L "Percorrere remote contrade" di Zio Igna, un rebus di tre anni precedente il "Capriccio di Primavera", un rebus che anche può essere considerato un capriccio, un esercizio virtuosistico: una prima chiave dove si sfugge completamente al principio di nominazione ("per C OR"), una seconda chiave iterata e martellante (un tris di re interpretato come "re, re, re MO") e, per finire, chiavi all'insegna della denominazione più statica e tradizionale: l'eco preceduta da T e le rade precedute da N, T.

SC Disegnare l'eco non mi è possibile poichè dipingo solo ciò che si vede, ma l'icona da cui si origina l'eco (la chiesetta con il campanile che emette le onde sonore) quella sì, l'ho sottoposta a un'osmosi rebus/quadro che l'ha portata a materializzarsi in "Capriccio di Primavera"

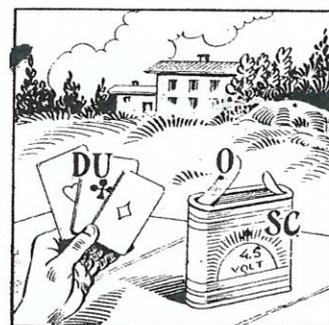
assieme all'altura che poi discende scoscesa verso l'acqua.

L Però il tris di re non si è trasferito nel Capriccio.

SC Non nel Capriccio di Primavera, ma in quello di Autunno il tris di carte c'è eccome!



L Tris d'assi questa volta, non più di re. Tris di carte non più a giacere su un tavolo ma viceversa saldamente tenute in mano a spuntare dall'estremo



sinistro del quadro, così come dal lato sinistro del rebus "Assiduo discepolo" (altro ritaglio mostrato da Sergio Ceccotti, con qualche schizzo di colore ad olio finito sopra... si tratta di un rebus di Vaudano G. pubblicato nel

febbraio 1991 sulla Settimana Enigmistica) spuntava la chiave iniziale "assi DU". I Capricci dunque come rebus...

SC "Come un rebus" è proprio il titolo dell'opera con la quale comincio l'anno 2008. Il gioco rappresentato è il gioco degli scacchi con due personaggi in primo piano concentrati e intenti a sfidarsi: tra di loro si intravedono sullo sfondo il ragazzo che osa e la pia.

L A sinistra invece vedo i mezzi di trasporto (il treno, la nave) che so essere spesso presenti nei tuoi quadri e non ti nascondo la voglia di mettere un grafema U sulla nave e comporre così uno di quei rebus "Una ve..." visti tante volte!

² "Bisogna trattare la natura secondo il cilindro, la sfera, il cono, il tutto in prospettiva".

Play Off 2007-2008 – Esito della seconda manche

Alla seconda tornata del Play Off hanno partecipato 26 concorrenti (con due defezioni, una per rinuncia e l'altra per invio del materiale oltre i termini prestabiliti) con un totale di 97 giochi. In molti hanno sfruttato la possibilità di inviare 4 giochi e stavolta il secondo gioco, in sei casi, è servito a delineare la classifica in funzione dei successivi accoppiamenti ma non a determinare il vincitore del confronto diretto. La qualità degli elaborati è stata mediamente di buon livello con qualche ottimo exploit. Hanno prevalso giochi di struttura lineare con perfetta interpretazione del senso delle strips. Oltre ai 14 vincitori, in base al punteggio sono stati ripescati *Il Valtellinese* e *Cinocina*.

		1° gioco	2° gioco			1° gioco	2° gioco
	N'ba N'ga	19,33		13	Cocò	20	17
	Ilion	19,33		6	Matt	22	
	Marchal	19		11	Ibbischero	20,33	
12	Triton	20	19,33		L'Albatros	16,33	
2	Microfibra	24,33	23	5	Il Valtellinese	22,66	
	Veleno	19,66		4	Il Matuziano	23	
	Giga	17,66		15	Stark	19,33	10
9	Indurain	21			Paulus	-	
	Mara Montante	11,66		10	Mavi	20,66	
7	Verve	21,66		8	Cinocina	21,33	
1	Kc8	25			L'Esule	18,66	
16	Emt	19			Papul	16,66	
3	The And	24,33	13,33		Pipino il breve	20,66	
	Walter	-		14	Orofilo	19,33	19

Gli accoppiamenti per la terza manche sono dunque i seguenti:

Kc8 – Emt
Microfibra – Stark
The And – Orofilo
Il Matuziano – Cocò
Il Valtellinese – Triton
Matt – Ibbischero
Verve – Mavi
Cinocina – Indurain

Un grazie a tutti i partecipanti e un particolare incoraggiamento a chi prosegue la gara.

Bardo, Il Langense, Snoopy

Play Off 2007-2008 – Terza manche

Il tema è costituito da 10 famose fotografie di Robert Doisneau riportate sul numero 2/2008 del *Leonardo* e su *Il Canto della Sfinge* (<http://www.cantodellasfinge.net>).

Ogni autore potrà creare un massimo di 4 rebus (classici o a domanda e risposta).

Le foto non potranno essere manipolate, potranno però essere rovesciate specularmente.

I grafemi dovranno essere apposti dall'autore in modo chiaro e inequivocabile.

Ai fini della classifica, per ogni concorrente sarà considerato il gioco che avrà ottenuto il miglior punteggio; nei casi di ex aequo si procederà a valutare i punteggi degli eventuali secondi giochi, se ancora necessario dei terzi e infine dei quarti.

Agli 8 vincitori degli scontri diretti si unirà il migliore tra gli sconfitti.

Le votazioni saranno in trentesimi (giudici Bardo, Il Langense e il sottoscritto).

Inviare i lavori, corredati da recapito telefonico se spediti per posta, **entro mercoledì 4 giugno 2008**

a uno dei seguenti indirizzi: playoff2008@alice.it - **Enrico Parodi, via Costasecca, 69 – 16040 Leivi GE**

In bocca al lupo!

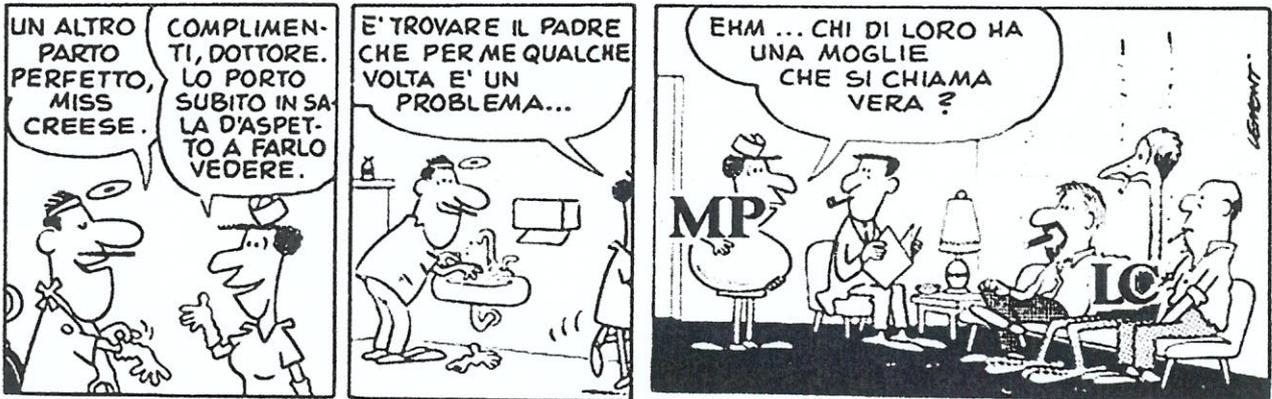
Snoopy

Seconda manche

37 - Rebus 6 (4) 1 1 1 1 4? = 6 7-5 di Kc8



38 - Rebus 1 2 «2 2!» 2 4 2: 1 7! = 5 4 2 12 di The And



39 - Rebus 2 8 3 1 1 5 = «10 » 10 de Il Valtellinese



Seconda manche

40 - Rebus 1 1 (3 3!) 2 = 5 5 di Microfibra



41 - Rebus 2 1 7? 2 = 7 1 4 di Verve



42 - Rebus 5 1 1 1: 5 2 1 = 5 4 7 di Cinocina



Seconda manche

43 - Rebus 1... 1... 1 1: 6 6! = 6 10 di Il Matuziano



44 - Rebus 2 2 4 3 3 = 7 7 di Matt



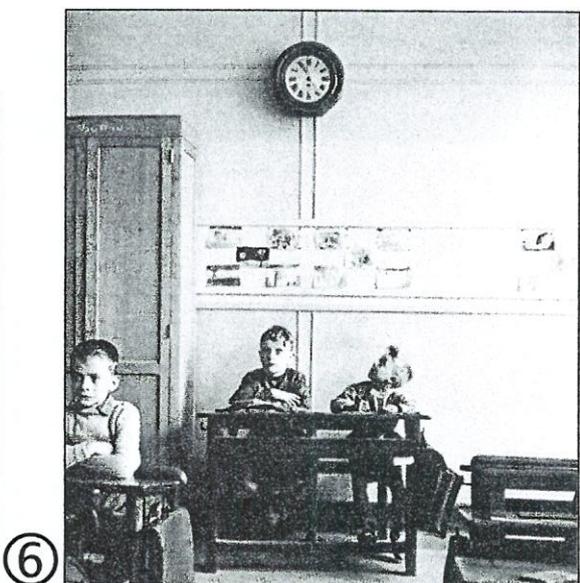
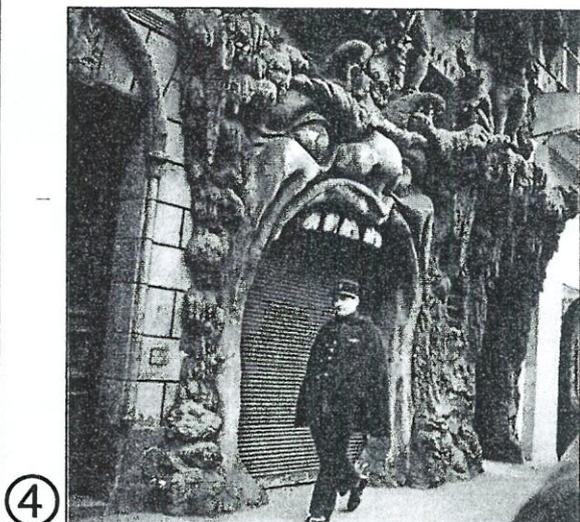
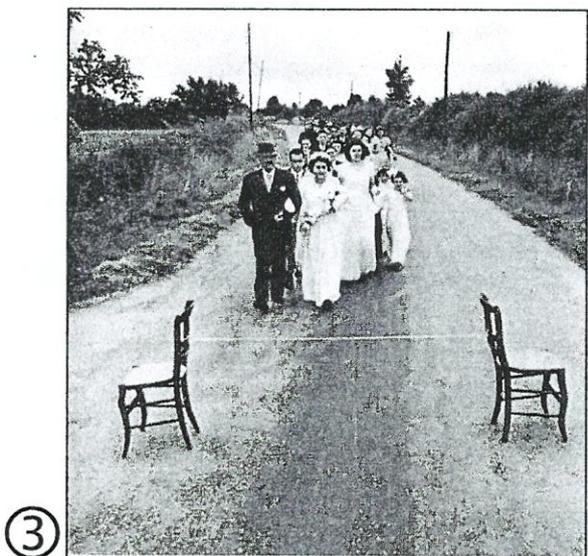
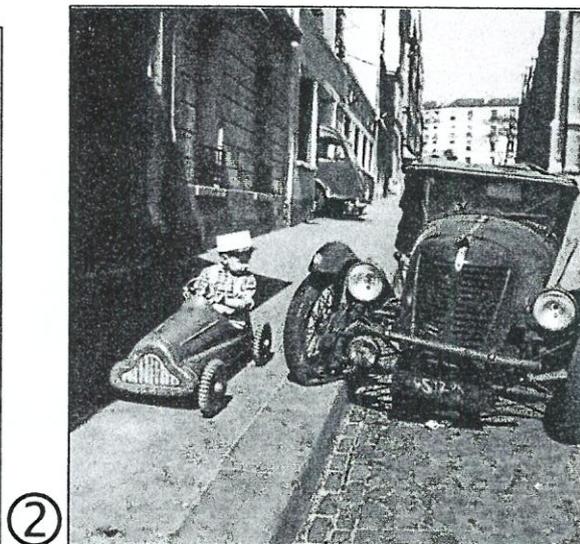
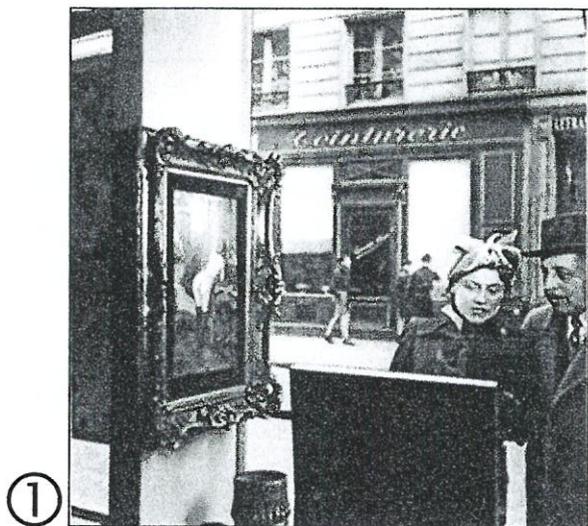
45 - Rebus 4 1 1 1 5 2! = 5 9 di Indurain



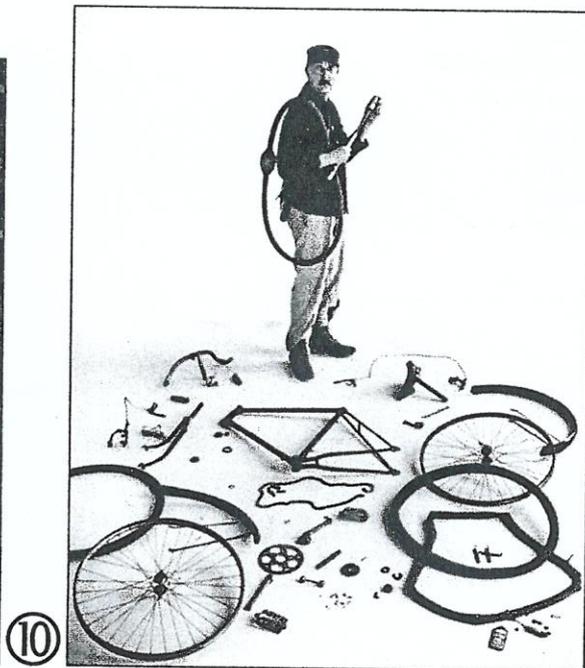
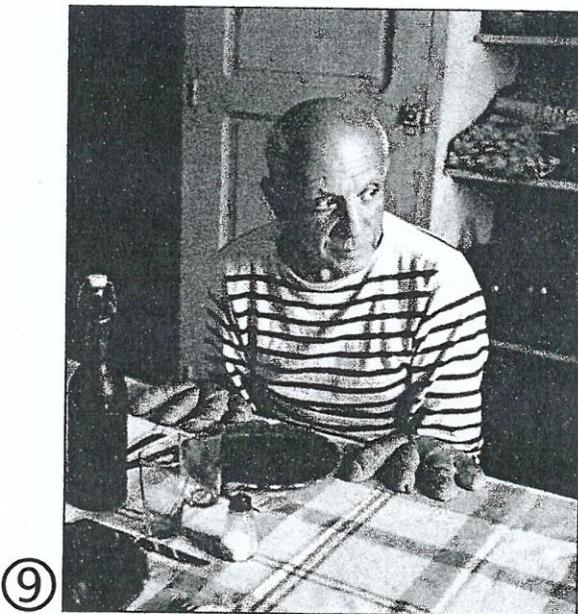
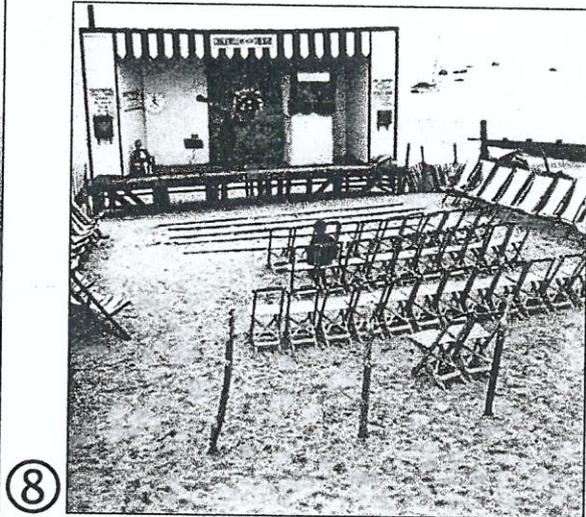
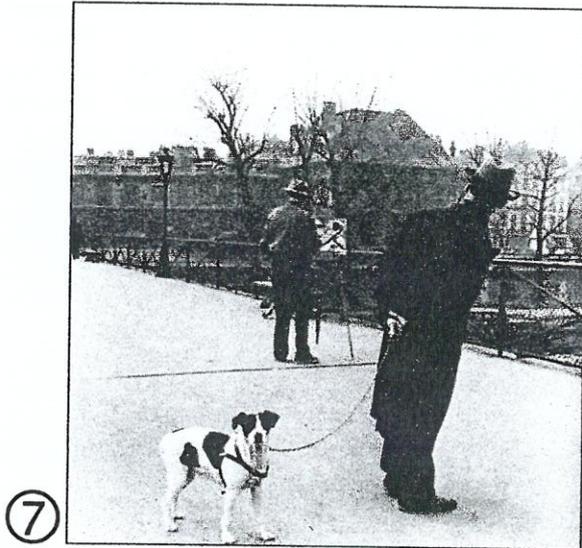
46 - Rebus 3 3 2 7 2 3 = 6 5 5 4 di Cocò



Play-Off 2007-2008: tema per la terza manche



Play Off 2007-2008: tema per la terza manche



* ALBI D'ORO *

CONCORSO BRIGA

1974 - Ames
 1975 - Tenaviv
 1976 - Triton
 1977 - Triton
 1978 - Sin & Sio
 1979 - Snoopy
 1980 - Spirto Gentil
 1981 - Atlante
 1982 - Il Felsineo
 1983 - Atlante
 1984 - Triton
 1985 - Leone da Cagli
 1986 - Snoopy/Cocola
 1987 - Piervi
 1988 - Quizzetto
 1989 - McAbel
 1990 - Giaco
 1991 - Sabina
 1992 - Hombre
 1993 - Quizzetto
 1994 - Il Faro
 1995 - non assegnato
 (2° Bang)
 1996 - non assegnato
 (2° Falstaff)
 1997 - Triton
 1998 - Virgilio
 1999 - Marchal
 2000 - Bardo
 2001 - Marchal
 2002 - Pipino il Breve
 2003 - Argo Navis
 2004 - McAbel
 2005 - Bardo
 2006 - Bang
 2007 - Cocò

CONCORSO SNOOPY

1985 - Lionello
 1986 - Il Felsineo
 1987 - Atlante, Il Faro, Zio
 Igna, Quizzetto
 1988 - Il Felsineo
 1989 - Zio Igna
 1990 - non assegnato
 1991 - Quizzetto
 1992 - Gatsby
 1993 - Quizzetto
 1994 - Marchal
Sfida del decennale:
 Quizzetto
 1995 - Zio Igna
 1996 - Cyborg, Orofilo
 1997 - L'Esule
 1998 - N'ba N'ga
 1999 - Atlante
 2000 - Mariella, N'ba N'ga
 2001 - Oggirio
 2002 - Pipino il Breve
 2003 - Papaldo
 2004 - Marchal

CAMPIONATO AUTORI DEL "LEONARDO"

1989/90 - Bang
 1991 - Snoopy
 1992 - Marchal
 1993 - Procuste
 1994 - Il Faro
 1995 - non assegnato
 1996/97 - Marchal
 1997/98 - Il Saltimbanco
 1998/99 - N'ba N'ga
 2000 - Zio Igna
 2001 - Argo Navis
 2002 - N'ba N'ga
 2003 - Guido
 2004 - Snoopy
 2005 - Argo Navis
 2006 - Snoopy

TROFEO ARI

1985 - Briga
 1986 - La Brighella
 1987 - Carraturo
 1988 - Giaco
 1989 - Snoopy
 1990 - Vivinet
 1991 - Lionello
 1992 - Medameo
 1993 - Orofilo
 1994 - Triton
 1995 - non assegnato
 1996 - McAbel
 1997 - Papul
 1998 - Tiberino
 1999 - Ilion
 2000 - Atlante
 2001 - Till
 2002 - Guido
 2003 - B.E.I.
 2004 - Fama
 2005 - Bardo
 2006 - non assegnato
 2007 - Quizzetto

REBUS IN LIBERTÀ

1998 - Atlante, Lionello, Mariella, N'ba N'ga, McAbel,
 Tiberino
 1999 - Mavi, N'ba N'ga, Pasticca
 2000 - Ilion, N'ba N'ga, Il Saltimbanco
 2001 - Ilion, Lacerbio Novalis, Mavi, Snoopy
 2002 - Falstaff, Ilion, Lionello, Piervi
 2003 - Giaco/Quizzetto, Lionello, Mavi, Snoopy

PLAY OFF

1991/92 - Quizzetto
 1993/94 - Galdino da V.
 1994/95 - Atlante
 1995/96 - Pipino il Breve
 1996/97 - Quizzetto
 1997/98 - L'Esule
 1998/99 - Atlante
 1999/00 - Pipino il Breve
 2000/01 - Marchal
 2001/02 - Triton
 2002/03 - Atlante
 2003/04 - Quizzetto
 2004/05 - Triton
 2005/06 - Cinocina
 2006/07 - Snoopy

Solutori 2007		n.1	n. 2	n.3	n.4
1	Aurilio N.	50	66	47	71
2	Bagni L.	50	66	47	71
3	Baracchi A.	50	66	47	71
4	Bassetti L.	50	66	47	66
5	Barbujani G.	42	66	43	66
6	Becucci G.	50	66	47	71
7	Bein M.	46	41	43	62
8	Belforti C.	50	66	47	
9	Bertaccini A. R.				
10	Bertolotto F.				
11	Bitetto V.	47		47	65
12	Bonanno D.	45	56	45	54
13	Bosia M.	50	66	47	71
14	Cacialli T.	50	66	47	71
15	Cannata C. A.				
16	Capperucci U.		66		
17	Carosso R.	50	66	47	68
18	Cavicchioli A.	50			
19	Cesa C.	50	66	47	71
20	Ciarrocchi E.	39		40	
21	Ciasullo C.	50	66	47	71
22	Correggiari A.				
23	Damiani A.	50	66	47	68
24	D'Auria L.	50	66		
25	Della Vecchia G.	50	66	47	71
26	Dessy G.	50	66	47	71
27	Fausti F.	43	60	47	57
28	Fioretti E. A.	45	47	46	62
29	Fortini N.	39	61	40	70
30	Galantini M.	50	66	47	71
31	Gallo N.				
32	Gasperoni L.	50	66	47	71
33	Gaviglio G.				
34	Ghironzi E.	50	66	47	71
35	Granata V.	50	66	47	71
36	Lecca U.	50	66	47	71
37	Le Noci M.	50	66	47	
38	Licitra A. M.	50	66		71
39	Lisi G.				
40	Mannarini L.				
41	Manzinello G.				
42	Maestrini P.	50	66	47	71
43	Mazzeo G.	50	66	47	
44	Melis F.	50	66	47	71
45	Micucci G.	50	66	47	71
46	Molteni E.				
47	Monga G.	39	55	43	60
48	Monti O.				
49	Mosconi M.	50			
50	Nastari V.			47	70
51	Oss A.	50	66	47	70
52	Pacchiarini S.	47	63	44	65
53	Padronaggio F.	50			
54	Paolini C.	50	66	47	71
55	Patrone L.	50	66	47	71
56	Piccolo S.	50	66	47	60
57	Porceddu A.	50	66	47	71
58	Rimini T.	50	66	47	71
59	Rinaldi A.	50	66	47	71
60	Rinaldi R.	46			
61	Rippa L.	50			71
62	Romano E.	50	66	47	71
63	Roncati S.	41			
64	Rotundo M.	50	66	47	71
65	Soldi A.	50	43	47	39
66	Squarcia E.			44	
67	Stramaccia S.	44	46	45	65
68	Trossarelli P.	49	66	46	71
69	Viezzoli A.	43	53	47	68
70	Viscardi C.	50	66	47	70
71	Viscuso G.				
72	Vittone M.	50	66		
73	Vittone Torello P.	50	66	47	71
74	Zanaboni A.	50	66		70
75	Zullino V.	50	66		
76	Napoli V.			47	

Soluzioni n. 1 - 2008

- | | |
|--|---|
| <p>1 R (e star è) colpi già MA = Restare col pigiama</p> <p>2 Assi? Due assi, si = Assidue assisi
(reprimenda all'autore: si scrive assise - gioco abbonato a tutti)</p> <p>3 In S (i diari S) chiosa = Insidia rischiosa</p> <p>4 (reprimenda alla redazione: diagramma errato. Il rebus viene riproposto sul n. 2)</p> <p>5 P: -Renderò sandolini, zia, ti va? = Prender, osando, l'iniziativa</p> <p>6 Fan gote R male = Fango termale</p> <p>7 M E di Arp atteggiamenti = Mediar patteggiamenti</p> <p>8 à C quale tè? Al = Acqua letea</p> <p>9 R E sorte leganti = Resort eleganti</p> <p>10 DE l'Iran temente = Delirante mente</p> <p>11 fine di sé GN opera: N fora = Fine disegno per anfora</p> <p>12 va R: l a remar c'èl = Variare marce</p> <p>13 RU mori con F: U "si" dicon? Certol = Rumori confusi di concerto</p> <p>14 L A sprezza se M preferisce! = L'a sprezza sempre ferisce</p> <p>15 a S propinò T, indi S pensa... = Aspro Pinot in dispensa</p> <p>16 lo schifa: R A butti! = Loschi farabutti</p> <p>17 a RAN c'è discordia = Arance di Scordia</p> <p>18 R l sposta: teme R aria = Risposta temeraria</p> <p>19 In tonaca reca sol ari = Intonacare casolari (gioco errato, abbonato a tutti)</p> <p>20 T e NE remissive da more = Tenere missive d'amore</p> <p>21 Compito asso LTO conobbe DI Enza = Compito assolto con obbedienza
(reprimenda alla redazione: diagramma errato. Il rebus viene riproposto sul n. 2)</p> <p>23 fini per l'inedia - fa N - E = Fini perline diafane</p> <p>24 CA morrà per l: CO lo sa! = Camorra pericolosa</p> <p>25 EVI (tardi SP recal) ragioni = Evitar di spreca azioni</p> <p>26 BRU scomodò chef: AR abbia! = Brusco modo che fa rabbia</p> <p>27 in DI ceda T T ragione = Indice d'attrazione</p> <p>28 in O per A N temente = Inoperante mente</p> <p>29 In CR edibile per DO? No = Incredibile perdono</p> <p>30 in QUI è TU: d'inedia mori = Inquietudine di amori</p> <p>31 OR: d'inedia peri T ivi = Ordine di aperitivi</p> <p>32 CO su C (cedette C) è? Li andò = Cosucce dette celiando</p> <p>33 s'appiglia BU? Sì, l'imita RE = Sappigli abusi limitare</p> <p>34 In T errare letale è = Interrare le talee</p> | <p>35 STU di sè ride: con OMI sta = Studi seri d'economista</p> <p>36 à L B: è ridicola = Alberi di cola</p> <p>37 R IS chiodi calamita = Rischio di calamità</p> <p>38 velo CE N à: veleggerà = Veloce nave leggera</p> <p>39 TR ama legger A = Trama leggera</p> <p>40 Z, in gara, à NDA: l'usa! = Zingara andalusa</p> <p>41 chi A vede (LL) ad IS pensa = Chiave della dispensa</p> <p>42 chiama EDU: chi contattò? = Chi ama educi con tatto</p> <p>43 Z in gara teme MO R abili = Zingarate memorabili (diagramma errato: gioco abbonato a tutti)</p> <p>44 dov'è re sta rea di età = Dovere stare a dieta</p> <p>45 a U gusto dà olio = Augusto Daolio</p> <p>46 regga, e già, MA i cani = "Reggae" giamaicani</p> <p>47 chiesa violo d'eremo = Chi è savio loderemo</p> <p>48 a me nega Gino N.d.A. = Amene gag in onda</p> <p>49 G, racchiuditi! = Gracchi uditi</p> <p>50 provi D e resterò = "Provider" estero</p> <p>51 con te staranno se leggi = Contestar annose leggi</p> <p>52 l'avo roco copro = Lavoro "co.co.pro."</p> <p>53 mi tradiva li dov'è S covo = Mitra di valido vescovo</p> <p>54 Ci dicon test abili = Ci-Di contestabili</p> <p>55 con G regalo, S cascò per TA = Congrega losca scoperta (diagramma errato: gioco abbonato a tutti)</p> <p>56 a verun AP rosa F lui darà, P I dà = Aver una prosa fluida, rapida</p> <p>57 Lucia dormiente (M) = Luci ad oriente</p> <p>58 ES, presso T Orinoco, mostra pie N O = Espresso Torino-Como strapieno (diagramma errato: gioco abbonato a tutti)</p> <p>59 in tre, P I, domandan tè = Intrepido mandante</p> <p>60 Perso N è con corda NTI = Persone concordanti
IE si fermò per U? già, ma c'era TA = lesi, Fermo, Perugia, Macerata</p> <p>61 Sibilla Eritrea e tre labari lisi</p> |
|--|---|

L'elenco solutori del n.1/2008 sarà pubblicato sul prossimo numero

Preghiamo i solutori per posta elettronica di indicare sempre le proprie generalità (e non solo lo pseudonimo) da indicare anche in un eventuale allegato.

Segnalateci eventuali E&O riguardanti le soluzioni e/o i punteggi dei solutori

soluzioni entro il 1 luglio 2008 2007 a:
FRANCO DIOTALLEVI, via delle Cave 38, 00181
ROMA
tel-fax 067827789
diotallevif@hotmail.com



sul prossimo numero del **LEONARDO**

**le tavole di
Ponziano Sarti
de' Camaldoli**

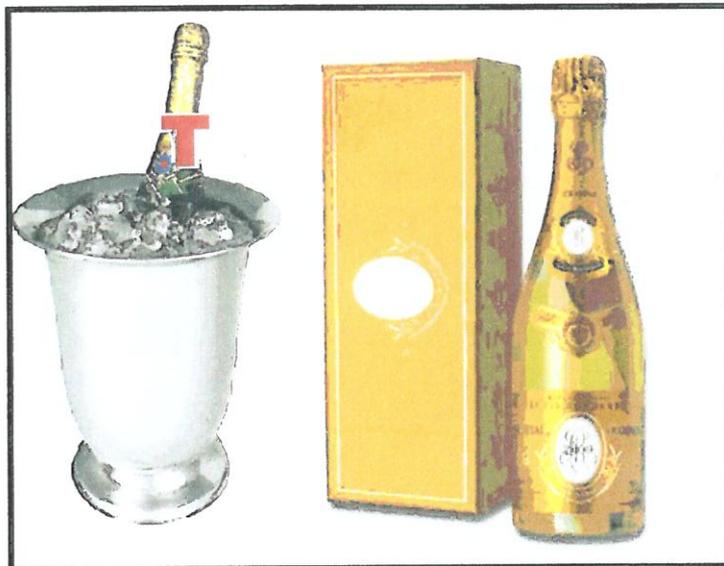
***(seconda
puntata)***



LEONARDO

rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'ARI

1 - Rebus 1 1 2 6? 1 4'1! = 2 "5" 9 di *Ilion*



2 - Rebus 2 3 1'1 1: 8 2 1 = 10 9 di *Snoopy*



Direttore responsabile

Paolo Querio

Redazione

Gianni Corvi (Giacò)

Franco Diotallevi (Tiberino)

Federico Mussano (Federico)

Francesco Rosa (Quizzetto)

Nello Tucciarelli (Lionello)

Collaboratori di questo numero:

Aetius (Ezio Ciarrocchi)	Kc8 (Filippo Bianchi)
Alan (Alan Viezzoli)	Marchal (A. Marchioni)
Argo Navis (A. Tapinassi)	Matt (Matteo Altavilla)
Cinocina (D. Giacometto)	Microfibra (S. Nicolucci)
Cleos (Giovanni Caso)	Moise (Paolo Moisello)
Cocò (Margherita Barile)	Mussano Federico
Donato Continolo	N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)
Diotallevi Franco	Nebille (Ravecca/Zanaboni)
Emt (Emanuele Toselli)	Orofilo (Franco Bosio)
Giga (G. Marco Gaviglio)	Saclà (Claudio Cesa)
Gipo (Giuseppe Pontrelli)	Snoopy (Enrico Parodi)
Graus (Gabriele Rausei)	Stark (Stefano Andreoli)
Guido Iazzetta	The And (G. Andreoli)
Il Ciociaro (E. A. Fioretti)	Tovi (Vito Bitetto)
Il Cozzaro Nero (M. Blasi)	Triton (Marco Giuliani)
Ilion (Nicola Aurilio)	Tucciarelli Nello
Il Langense (Luca Patrone)	Verve (Francesco Traversa)
Il Valtellinese (I. Ruffoni)	

Disegni originali di:

Stefano Andreoli
Michele Antolini
Giovanni Gastaldi
Maria Ghezzi Brighenti (La Brighella)
Paolo Moisello (Moise)
Sandro Mosca
Padus
Franco Pagliarulo

*

Corrispondenza

Nello Tucciarelli, via A. Baccharini 32/A, 00179 Roma
Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 Roma
tel./fax 067827789 - email: diotallevif@hotmail.com

Quota Associativa ARI 2008, comprensiva del "Leonardo": Euro 49 (affrancatura compresa)
Solo il "Leonardo": Euro 35 (affrancatura compresa)
Versamento sul c.c.p. 19806009 o con bonifico bancario (IBAN IT 16 K 07601 03200 000019806009)
sul c.c.p. 19806009 intestato a: Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 Roma

Stampa in proprio, in fotocopia.
Vietata la riproduzione, anche parziale, di quanto pubblicato, senza dichiararne la fonte.

Autorizzazione Tribunale di Roma n. 287 del 2 luglio 2004

29° CONVEGNO REBUS

Roma, 14 - 16 novembre 2008

Il 29° Convegno Rebus ARI si svolgerà a Roma dal 14 al 16 novembre 2008 presso il "Parco Tirreno", via Aurelia 480 - 00165 Roma (www.parcotirreno.it)

Tutte le notizie in merito all'avvenimento possono essere trovate sul Leonardo n.2/2008 (pp. 10 e 11).

Avvertiamo tutti coloro (specialmente i romani) che desiderano partecipare usufruendo solamente dei pranzi e/o delle cene, di comunicare per tempo la loro disponibilità, in modo da agevolare al massimo il lavoro degli organizzatori.

Ricordiamo inoltre che i lavori dei concorsi devono essere inviati entro e non oltre il 6 settembre 2008

In questo numero

Orofilo: *I passi* (p. 4)
Federico Mussano: *Spilletta di ieri...* (p. 6)
Franco Diotallevi: *...spillette di oggi* (p. 7)
Guido Iazzetta: *L'enigmistica è arte* (pp. 10-11)
Donato Continolo: *Due rebus dalla Bosnia-Erzegovina* (p. 12)
Federico Mussano: *Rebus in ombra* (pp.13-14)
Play Off 2007-2008: *esito terza manche* (p. 19)
Play Off 2007-2008: *quarta manche* (p. 19)
Rebus, imago, verbis: pp. 3, 5, 8, 9, 11, 12, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 24, 25, 26.
Filo diretto e PoliticRebus (p. 14)
XVII Simposio Enigmistico Emiliano-Romagnolo (p. 25)
Notiziario BEI - 4/08 (p. 25)

I rebus di questo numero che non riportano la numerazione progressiva non concorrono alla gara solutori.

Gli interessati al volume "Il Rebus moderno nei congressi enigmistici e nei convegni rebus" possono farne richiesta a:
Franco Diotallevi - Via delle Cave, 38 - 00181 Roma
tel. 067827789 diotallevif@hotmail.com

CAMPIONATO AUTORI "LEONARDO" 2008

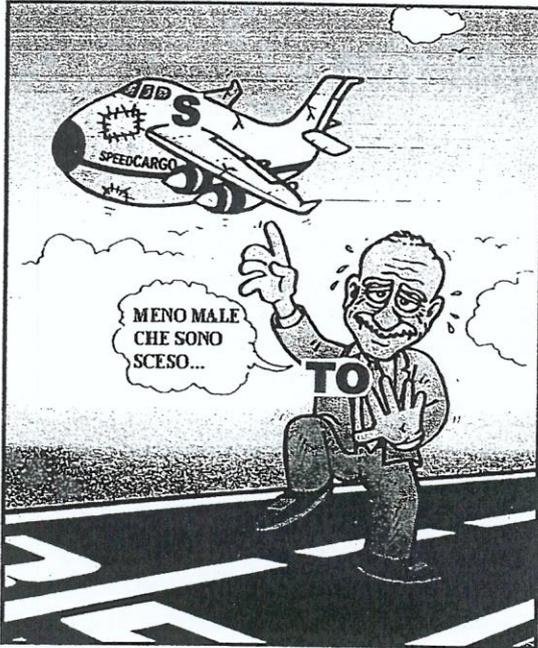
Al Campionato (per soli abbonati), durata di un anno solare, partecipano i rebus classici, stereo, a domanda e risposta (con/ senza disegno) pubblicati durante il 2007.
Tre premi ai primi tre classificati.

CAMPIONATO SOLUTORI "LEONARDO" 2008

A fine anno, se più concorrenti avranno soluzioni totali o parziali, sarà effettuato un sorteggio. Premi: una targa a ciascun vincitore.

Sei rebus di Ilion

3 - Rebus 1: 2 4 5 2! = 9 5



4 - Rebus 2 4 1 2 "3" = 5 7



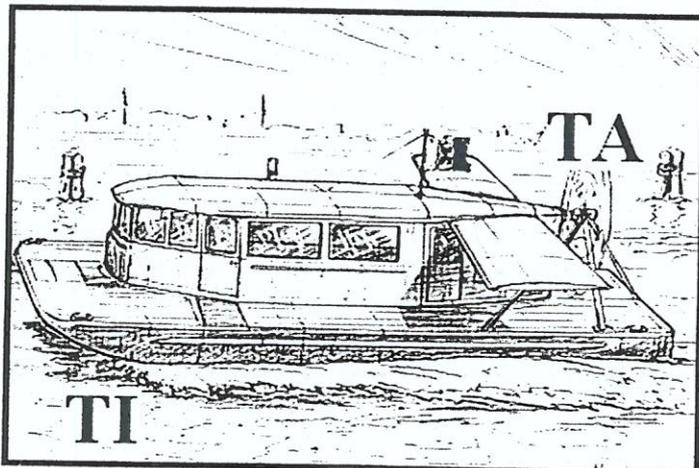
5 - Rebus 3 1 7? 6 4 1.1.1 = 6, 8 1 4 5



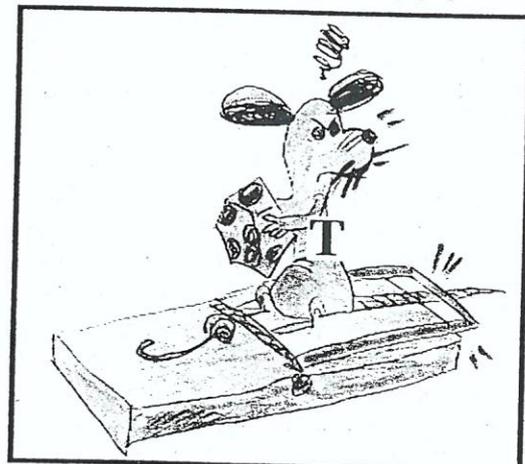
6 - Rebus 2 4: 1 1'5 = 9 4



7 - Rebus 2 2 4 1'6 1'5 2 = 6 9 8



8 - Rebus 1 5 3'1 7! = 6 5-6



I PASSI DI OROFILO

Devo confessare di non essermi mai troppo interessato di nomenclatura enigmistica. Né mi piacciono le discussioni su questi argomenti. Alcune volte però mi sorgono dei dubbi che mi piacerebbe qualcuno potesse cancellare. I miei dubbi riguardano un paio di giochi illustrati che, in base alle mie conoscenze, io avrei denominato "imago" mentre invece sono stati pubblicati come rebus. Mi riferisco al rebus di Snoopy pubblicato nel numero scorso del Leonardo a pag. 5: OR già dimena DI = *Orgia di Menadi* e a quello di Triton pubblicato sul Labirinto n. 4/2008 a pag. 19: scalò P, però sola, TE = *Scaloppe rosolate*. Bardo nel n. 2/2005 del Leonardo a pag. 8 aveva ufficialmente presentato l'Imago come un "insieme inscindibile di figura+parole" ed aveva scritto che "l'Imago vuole differenziarsi dai rebus creati su disegni con didascalia preesistente, o dai rebus a cui vengono apposte scritte per esplicitare elementi poco chiari, o dai rebus su/con fumetto, in quanto la parte verbalizzata è appositamente creata dall'autore, con tutte le potenzialità offerte da questo tipo di gioco, tra cui l'utilizzo dei verbi anche in prima e seconda persona e la possibilità di salti spazio-temporali monoiconici". A me pare proprio che a quest'ultima categoria di giochi si possano ascrivere i rebus sopra citati. Nel primo caso infatti è possibile giungere alla soluzione solo leggendo la parte scritta apposta dall'autore in quanto il cane, non chiaramente giovane, non dimena la coda. Nel secondo caso è ancora più evidente quel salto "spazio-temporale monoiconico" di cui parla Bardo in quanto la scalatrice "P" appare ferma accanto alla cima "TE" che ha scalato (ma dalla foto non è affatto chiaro). Per il solutore sarebbe stato impossibile risolvere il gioco se non fosse stata apposta la frase ideata da Triton: "unica donna ad aver raggiunto la vetta". Così si giunge a "scalò P (la donna), però sola, TE (la vetta)". Sempre sul Leonardo scorso a pagina 5 un altro gioco di Snoopy, se non erro pare avere delle caratteristiche intermedie tra un rebus e un'imago. Si tratta del n. 6: S inglese dotta = *Single sedotta*. Non dovrebbe

trattarsi di un'imago, secondo definizione, ma è chiaro l'intervento dell'autore nel mettere sulle labbra della bella signora che potrebbe essere italiana, romena, polacca ecc. ecc. la frase: "Io di Londra so tutto" definendone in questo modo la sua condizione di discendente di Albione ed indirizzando il solutore nella giusta direzione. Può darsi che queste mie deduzioni siano sbagliate. In questo caso invito allora qualcuno a spiegarmi perché i primi due giochi non sono imago. Ma permettetemi alcune altre osservazioni che giudicherete se esatte o no. Io noto in questi giochi la prevalenza assoluta, al fine della soluzione, della parte scritta rispetto a quella figurata. Pare che l'illustrazione sia un elemento secondario, statico, mentre la parte scritta è indispensabile. Questo lo affermo non dando un giudizio di merito sulla validità dei giochi che a livello di prima lettura ritengo ottimi. Devo anche sottolineare l'impegno degli autori nell'inventare da sé il prodotto finale rebus, cercando l'illustrazione ed apponendo le parole adatte per risolverlo. A parer mio ciò è degno di lode e motivo di soddisfazione per gli autori. A volte è troppo comodo inviare gli schemi alle riviste senza preoccuparsi della loro realizzazione. Ma questi giochi si sarebbero potuti realizzare in altra maniera? Per quanto concerne "orgia di menadi" io non vedo altra possibile realizzazione. Cambia il discorso per "scaloppe rosolate" che si sarebbe potuto realizzare con due vignette, come stereo. Questo potrebbe essere un buon motivo per non ritenerlo un'imago? Per "single sedotta" che imago non dovrebbe essere, con un'illustrazione canonica l'inglese, meno carina, sarebbe stata sommersa da libri di vario argomento in una biblioteca londinese. A questo punto lascio ai lettori trarre le conclusioni. Che l'imago sia un tipo di rebus non c'è dubbio. Ma se riconosciuta tale non è forse giusto venga chiamata con il suo nome? Naturalmente tutte queste belle argomentazioni crolleranno come un castello di carta se Bardo affermerà che l'imago è tutta un'altra cosa e che i giochi che ho portato ad esempio forse ne sono solo parenti, più o meno lontani.

Cinque rebus di Snoopy

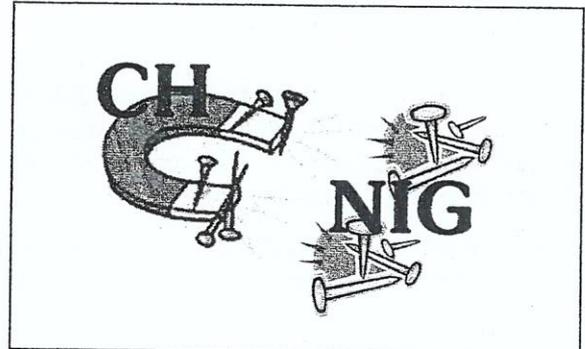
9 - Rebus 1, 4 4, 2 1 = 7 5



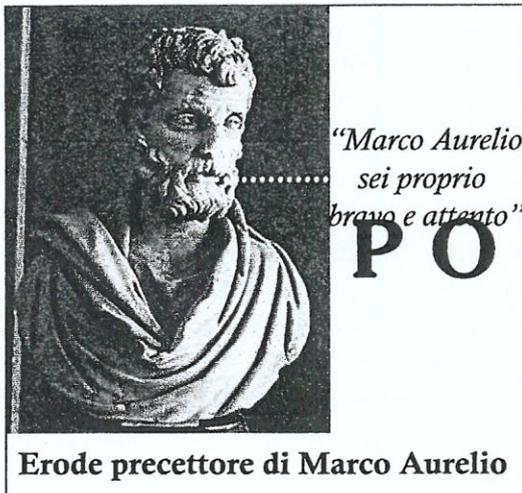
10 - Rebus 2 3 6 4 = 9 6



11 - Rebus 2 6 3 5 = 4 3 9



12 - Rebus 2 4 1'6 = 4 9



13 - Rebus 1 2 1 2 5 2 = 5 2 6



Spilletta di ieri...

Assai conosciuta tra gli internauti è eBay, così come lo è la quasi omofona BEI tra gli enigmisti italiani. Invece davanti al lunghissimo nome di Thomas Brackett Reed è probabile (o forse sicuro) che scappi un anonimo



“Chi era costui?”

Nacque nel 1839 e mai avrebbe pensato di suscitare un dibattito enigmistico e collezionistico centosessantanove anni dopo la sua nascita.

E' facile confondersi: Thomas Brackett

Reed non è Thomas Buck Reed, un senatore americano nato una cinquantina d'anni prima. Tuttavia anche Thomas Brackett Reed fece la carriera politica e divenne speaker alla camera dei rappresentanti. Le ricerche sui vari Thomas Reed su google e su wikipedia sono foriere di errori per via di queste quasi-omonimie e anche tra Harrington Emerson e Emerson Columbus Harrington è facile confondersi.

Ma chi sono questi personaggi? Vediamo il venditore di eBay come presenta il proprio oggetto:

http://cgi.ebay.com/rare-1896-rebus-political-pin-button-WJ-Bryanopponent_W0QQitemZ190085157747QQihZ009QQcategoryZ33775QQrdZ1QQssPageNameZWD1VQQcmdZViewItem <15/04/2008>

Very rare cast metal stud political pin from the election of 1896. Information in reference book indicates pin is from obscure candidate Harrington Emerson who was friends with William Jennings Bryan in Nebraska, challenged him and then supported his campaign. He was a land speculator with a personal interest in changing monetary policy to a silver standard. Pin has remnants of a silver plating and a **complicated** rebus of a cat with raised tail standing on a bracket over a cat tail plant. Papers on the life of Harrington Emerson can be read on line at the University of PA library. His grandfather was secretary of the treasury in the Andrew Jackson administration. Parents made a fortune in coal in Hazelton PA. Emerson inherited a trust fund fortune and appeared to fail in everything he did. He is credited for economic theories and consulting work on industrial efficiencies, but his efforts to capitalize factories and land speculations failed as well as his faculty career and political aspirations. I have been told this pin is for another candidate named Thomas Reed, which might give better meaning to the rebus puzzle having the swamp reed plant, but the cat on bracket still does not have a clear meaning to the first name Thomas, so I am staying with the prior owner's attribution to Emerson. Pin measures 3/4" across. Buyer pays \$2.50 mail.

ovvero

Spilletta in metallo a sfondo politico assai rara, risale alle elezioni americane del 1896. Da informazioni su testi di riferimento, la spilletta è da attribuire all'oscuro candidato Harrington Emerson, amico in Nebraska di William Jennings Bryan che prima sfidò e poi sostenne nella campagna elettorale. La spilletta mostra tracce di bagno d'argento (metallo che, per inciso, ebbe a

che fare con la vita di Emerson, speculatore terriero con un interesse personale nel portare la politica monetaria verso lo standard basato sull'argento) nonchè un **complicato** rebus di un gatto con la coda sollevata che sta su una mensola sopra una pianta di "coda di gatto". Il nonno di Emerson fu segretario del tesoro nell'amministrazione di Andrew Jackson e i genitori fecero fortuna nel settore del carbone in Pennsylvania (sul sito dell'Università della Pennsylvania sono reperibili documenti biografici).

Emerson ereditò enormi fortune ma fallì in ogni sua attività. Nell'attribuirgli teorie economiche e lavori consulenziali nel settore dell'efficienza manifatturiera, va rilevato come ogni suo sforzo di creare ricchezza da speculazioni terriere e operazioni industriali furono coronati da insuccesso, così come furono frustrate le sue aspirazioni politiche e accademiche. Corre voce che questa spilletta fosse per un altro candidato di nome Thomas Reed e questo potrebbe meglio adattarsi al rebus con la pianta "swamp reed" (e questo spiegherebbe il cognome) ma come associare il gatto sulla mensola al nome Thomas resta un mistero. Meglio quindi propendere per l'attribuzione originaria a Harrington Emerson. La spilletta ha un diametro di 1,9 cm circa ed è in vendita a 85 US\$ + spese postali.

Immaginiamo che in un corso di medicina il docente esponga una tavola anatomica con raffigurato un tendine e che tale tavola sia stata rosicchiata da un topo: l'aula dove si svolge la lezione potrebbe avere le tendine rosa, perchè no? Abbiamo fatto un rebus di undici lettere in tutto: **tendine; rosa = tendine rosa**.

Sulla spilletta invece il gatto si appoggia su una mensola (**bracket** in inglese) e sotto la mensola c'è una pianta denominata tifa (forse alla latina è più elegante, Typha) la quale in inglese si può dire in vari modi, sfumature botaniche a parte: "swamp reed" è uno di questi modi.

Anche la somma di "bracket" e di "reed" fornisce undici lettere: il rebus però è fonetico e così in seconda lettura le lettere aumentano e diventano dodici: **bracket; reed = Brackett Reed**.

La pianta sotto alla mensola con i suoi tanti filamenti accostati ricorda una coda di gatto e così gli americani la chiamano anche "cat tail": ecco dunque spiegato il gatto con la coda decisamente alzata che sovrasta la mensola. Si tratta di un gatto maschio, un "tom" secondo la terminologia inglese e naturalmente questo ci porta a Thomas il cui diminutivo è appunto "Tom".

Che altro resta da trovare? Forse rimane solo la legittima curiosità di sapere chi si è aggiudicato la spilletta su eBay...

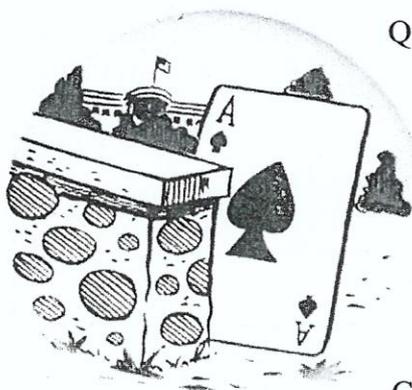
Federico Mussano

...spillette di oggi

Le prime pins – le spillette che si appuntano agli abiti per ornamento – nascono, quelle a basso costo non di metalli pregiati, alla metà dell’ottocento nell’America del nord. Furono realizzate nel 1886 da un’azienda del New Jersey che aveva messo a punto un nuovo processo per la fabbricazione dei bottoni per l’abbigliamento; ed è per questo motivo che negli Stati Uniti la classica spilletta da 2,5 cm è anche chiamata button/bottone. Nel primo anno ne furono prodotte più di un milione, offerte gratis nei pacchetti di sigarette, per cui in contemporanea ne nasce anche il collezionismo, che subito passò anche in Europa e particolarmente in Francia e in Spagna.

Le tematiche sono le più svariate: sport, cinema, fumetti, pubblicità, turismo, catene di ristoranti. Ci sono poi quelle relative alla politica in generale e, come da sempre avviene negli USA, quelle che fanno propaganda ai vari candidati alle elezioni presidenziali.

In proposito, vogliamo parlare di alcune pins che hanno raffigurati dei rebus.



Questa spilletta è una tra le più curiose tra quelle create per la propaganda alle elezioni presidenziali del 1968 a favore del candidato

George Wallace che

si candidava alla Casa Bianca per l’ “American Independent Party”.

La rappresentazione di un **wall** (muretto) e di un **ace** (asso) porta al nome di Wallace; lungo il bordo ripiegato della pin è scritto “Wallace for President -1968.

Quarant’anni dopo la passione per le spillette non sembra affatto sopita, anzi: supporter repubblicani e democratici si sono impegnati in chiave rebusistica. Al momento in cui scrivo questo articolo siamo alle primarie, può darsi in occasione della sfida finale nascano nuove pins.

Mostriamo quindi alcune spillette per le presidenziali 2008 del candidato democratico Barack Obama.

In alcune pins, Obama viene semplicemente rappresentato con: “**O bomb** (bomba) **A**”. In altre, oltre al cognome, è riportato anche, a mo’ di rebus: “**N two sows & ate** (N due scrofe e una mangiata) = *in two thousand eight* (nel 2008).



Infine, c’è da rilevare come sia stato anche usato il nome intero di Barack Obama, diventato così **BA rock** (roccia) **O bomb A**.

da rilevare

come sia stato anche usato il nome intero di Barack Obama, diventato così **BA rock** (roccia) **O bomb A**.



Invece, su un’altra pin troviamo insieme due candidati repubblicani: John Sidney McCain e Villard Mitt Romney: **Mc cane** (bastone) & **Rom knee** (ginocchio), oltre al *in two sows & ate* visto precedentemente.

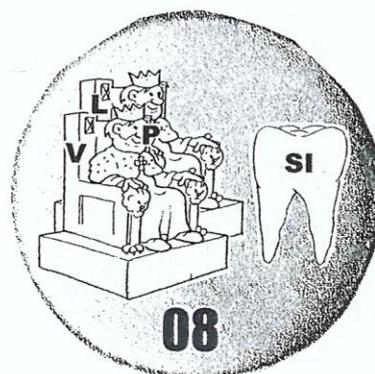


Una pin fu realizzata contro Bush: **M peach** (pesca) **bush** (cespuglio) = Impeach Bush. Per *impeachment* si intende la messa in stato d’accusa di titolari di cariche pubbliche..



La chiusura è a casa nostra con una spilletta non

in vendita nei negozi in quanto l’abbiamo ideata in occasione della recente campagna elettorale (l’esito, come si sa, si è poi distaccato dal messaggio suggerito dalla vignetta).



Franco Diotallevi

IMAGO E VERBIS

14 - Imago 2 3 8 = 4 5 4 di *N'ba N'ga*



E' perfetta come penna biro

15 - Verbis 3 5 2 2 5 = 8 9
di *Stark*

La prostituta **CIA** cerca clienti nell'atrio **FR**

18 - Verbis 8, 11 9 =
8 6 2 5 1'6 di *Stark*

- *Si infili di nuovo in quella via: ora che si sono svegliate, bisogna spaventarle.*

20 - Verbis 4 2 5 3 = 8 2 4
di *Emt*

Il docente **Ugo Mieli** dimostra un grande coraggio.

16 - Imago 7 6 = 3 6 4
di *Nebille*



E' un'aquila!

17 - Verbis 1 4 2 (5 3 1 2)
=7 11 di *Stark*

Il mercante **F** consegna dei fucili ai pigmei **CI**

19 - Verbis 2 6 9 = 6 11
di *Stark*

Le oc**CA**sioni in cui posso appartarmi con la mia bella

21 - Verbis onomastico
1 3 4 4 = 4 8 di *Nebille*

Il pornodivo **J** emulerà Silvan.

22 - Verbis 2 4 2 1 8 1 3, 3 2 = 7 1'9 2 7
di *Il Valtellinese*

Piero, nella gara odierna in quel di **Asti**, adopera **S**ostanze dopanti, **ArTURo** le a-borre.

23 - Verbis ...2 1 4, 4, 2 9? = 7 2 6 7
di *N'ba N'ga*

Voi che siete ormai una star affermate di amare le femmine bovine, solo le vacche...

24 - Verbis 1 2 1 7 = 5 6 di *Emt*

Gli anti**Chi** spettri stanno aparendo grazie alla se**D**uta spiritica.

25 - Verbis 1 1 3 2 1.4 = 7 5 di *Nebille*

Nora ammira entusiasticamente l'autore de "La delfina bizantina".

IMAGO E VERBIS

26 - Imago 5 1. 5! = 5 6
di *Nebille*



E' bugiardo!

27 - Imago 5 1 6 1 = 7 6
di *Nebille*



Possiede falconi di torre

28 - Verbis 5: 1 7 = 4 9
di *N'ba N'ga*

Seminario su Marguerite
Donnadieu.

29 - Verbis 2 5 4 = 4 7
di *Nebille*

Il NipiologO palpeggiò la
piccolissima paziente.

30 - Verbis 4 2 3 3 2 = 7 7
di *Nebille*

L'attore DIllON prega il Si-
gnOre.

31 - Verbis 5, 3 1 5! = 7 7
di *Ilion*

— Svegli, altro che pompa!

32 - Verbis 3 9 2 = 4 1'3 6
di *Ilion*

— Domani ci avrai come tuoi
devoti fedeli.

33 - Verbis 3 2 4 "4" = 7 6
di *Ilion*

I patti dell'Unione...

34 - Verbis 2 6 2, 1 5! = 9 7
di *Emt*

Quei MonElli devono resti-
tuire subito i gIoCattoli!

35 - Verbis 5 4 1: 5 1'6 =
2 1 6 6 2 5 di *Ilion*

— Vi faccio arrestare perché
africAni!

36 - Verbis 5 4 2 6 3 1 1 =
9 5 8 di *Ilion*

— Vinco solo assumendo so-
stanze dopanTi.

37 - Verbis 2, 2 4 5 = 6 7
di *Tiberino*

— Sbaglia chi afferma che
tutte le donne sono bugiarde:
la sottoscritta è l'unica.

L'Enigmistica è Arte

Ho aspettato la pubblicazione di alcuni articoli (*Il Langense, Nené, Orofilo, Querio, Triton*) per dire la mia su alcune considerazioni emerse da essi. L'aspetto che più mi sta a cuore è il discorso relativo all'Arte. Zingarelli: «L'attività, individuale o collettiva, da cui nascono prodotti culturali o comportamenti e sim. che sono oggetto di giudizi estetici, reazioni di gusto e sim., e il risultato di questa attività». Garzanti: «Attività umana volta a creare opere a cui si riconosce un valore estetico, per mezzo di forme, colori, parole o suoni». Credo non ci siano dubbi quindi, che anche il rebus (ma tutta l'enigmistica) sia una forma d'arte e, rileggendo con attenzione quanto riportato dai vocabolari, *Orofilo* potrà scorgere con più chiarezza cosa separi il mondo dei rebus da quello del calcio, che lui aveva curiosamente messo sullo stesso piano (*Leonardo 2/07*). E prosegue affermando che l'enigmistica è un passatempo. Ora: io mi diletto - pur essendo ignorante in materia - a leggere libri e monografie d'arte, ma non per questo mi sognerei di dire che l'Arte è un passatempo. Ma ciò che non capisco affatto è quella «patente» che lo stesso *Orofilo* auspica che ci venga assegnata dalla «cultura ufficiale»: a) chisseneffrega; b) perché mai dovrebbero dare a noi la patente persone ignoranti della nostra disciplina? c) ma perché mai dobbiamo averla, questa patente? E poi non è vero che i «colti ufficiali» non considerino l'enigmistica un'arte: ho partecipato a diverse edizioni del Premio Capri, che ospitava sempre illustri esponenti di discipline letterarie e ne ho discusso con alcuni di essi (ricordo Edoardo Sanguineti e Giovanni Manetti): tutte le opinioni erano concordi a ritenere che la nostra grande enigmistica è un'arte. Infine, *Orofilo* ci spiazzava con una solenne contraddizione: «Ma l'enigmistica può anche essere altro. E' forse anche arte? Sì» (*Leonardo 4/07*).

Riformulo in altro modo il mio pensiero: il rebus (come tutti i lavori enigmistici) nasce come un dipinto, come una sinfonia, come una poesia e cioè da qualcosa che prima non esisteva ed è quindi un prodotto dell'ingegno. Ad esso competono valori estetici ed ogni esempio può essere analizzato sotto questo profilo, tenendo conto che la soggettività di giudizio è un metro da cui non si può prescindere (e qui rispondo alle perplessità che agitano i sonni del mio amico *Triton*). Per avere un buon parametro, si può far nostra la consuetudine del «come» si giudica un dipinto e se esso è un'opera d'arte o meno: la stratificazione temporale. Se cinque secoli di critica hanno deliberato che *Lo sposalizio della Vergine* di Raffaello è un capolavoro, non c'è opinione personale che tenga e rischierebbe una pericolosa sciocchezza chi affermasse «A me *Lo sposalizio della Vergine* di Raffaello non piace»: in tal caso dovrebbe essere anche in grado di spiegare il perché. La serie di parametri da valutare: chiave, tecnica, frase ecc. fanno proprio parte del «senso del bello» in enigmistica; e fino a quando non si avrà la stratificazione temporale è lecito (ma anche divertente ed istruttivo) discutere se un rebus va bene o no. Ci sono molte percezioni soggettive che sono in contrasto. Faccio qualche esempio: se pensate che un quadro contemporaneo possa piacere o meno, allora è altrettanto giusto consentire alla Telecom (ricordate la scheda telefonica?) di ritenere che il loro rebus è un rebus valido, perché quelli della Telecom hanno parametri diversi dai nostri. Lo stesso vale per un rebus creato da un bambino: ricordo che mio figlio a otto anni mi dedicò un gioco in cui si notava una serie di puntini contrassegnati dai grafemi NELLA. Mi arresi e gli chiesi la soluzione: «Pulci NELLA». Per me questo rebus (che conservo gelosamente!) è più bello di un capolavoro come lo

intendiamo noi, con i nostri parametri. Insisto sulla netta separazione fra gusto del bello e applicazione di regole. Se non fosse così, sarebbe stato facile sedersi attorno a un tavolo e buttar giù un codice normativo, così come accade per gli scacchi per muovere i pezzi. La nostra attività, invece, è basata esclusivamente sulla creazione e a un inventore non si possono imporre norme procedurali che impartiscano ordini al suo estro, né gli si può comandare quali strumenti adoperare per le sue opere. Accade esattamente lo stesso per i creatori di giochi enigmistici. Le benedette regole, ripeto, possono essere formalità da osservare per attività operative come gli scacchi, la grammatica, il gioco dell'oca, il calcio, la buona educazione e via dicendo. Tutte materie che, appunto, esistono già, vanno applicate e non sono creazioni dell'ingegno.

E adesso ecco il momento che tutti aspettavate: il Papa. Ebbene, non so *Tiberino*, ma se a me arrivasse una bella bolla pontificia con un rebus del Papa, di questo tipo: «Occhi ALI; DAVI sta» ebbene io lo pubblicherei senza esitazione. *Tiberino*, vuoi mettere? Josef Ratzinger nella colonna dei collaboratori! Beh, parentesi leggera (ma non tanto) a parte, sottoscrivo a questo proposito le parole di *Nené* e cioè che «per un gruppo teatrale di trentenni, un rebus come «Tra/passero il core» è più interessante di «Sodoma e Gomorra». E allora notiamo che l'asse di valutazione è diverso per ognuno. Ciò accade (e deve accadere, secondo me) anche nella nostra sfera accademica e proprio perché non esistono regole di sorta ma solo canoni estetici i quali, ricordiamocelo, sono transeunti, altrimenti sarebbero tuttora validi i criteri compositivi di 50, 100, 150 anni fa.

Oggi sorridiamo con tenerezza leggendo i rebus dei nostri nonni ed io mi auguro vivamente che ciò possa accadere anche per gli attuali rebus ai nostri nipoti.

Disegno. D'accordo con *Triton* e in disaccordo con *Orofilo*, credo che un rebus vada valutato senza il disegno. Il gioco linguistico (il rebus, appunto) è quello creato dall'autore *sic et simpliciter*. Va da sé che un bel disegno non fa altro che arricchire il pregio, ma sarebbe ingiusto assegnare un benché minimo valore, o un punteggio in caso di concorsi, all'illustrazione: altrimenti, a parità di condizioni, con due rebus ex-aequo, vincerebbe quello che è disegnato dalla *Brighella* o da *Enrico* (cito, sempre secondo i miei canoni, i due artisti che prediligo) rispetto a un altro disegnato da un collega meno bravo. Ma la *Brighella* o *Enrico* perderebbero, a loro volta, se l'altro autore impiantasse il proprio rebus su un dipinto di Leonardo o di Raffaello, ecc. Giusto? In ultima analisi, si potrebbe giudicare equamente un concorso se tutti, ma proprio tutti, i rebus venissero disegnati dalla stessa mano. Per questo principio, anche una musica può essere giudicata (sempre da un esperto!) leggendo lo spartito. E in una gara concertistica le varie opere di differenti autori andrebbero eseguite dalla stessa orchestra. È invece un valore aggiunto la sceneggiatura, l'idea nuova, che l'autore indica per il disegno. Si converrà che c'è una bella differenza fra queste tre possibilità per l'illustrazione di un rebus: a) in controluce ramo N; O poli = Incontro Lucera-Monopoli. Si vede un tizio che ha in mano un foglio, lo sta guardando controluce e così si vede un ramo; a destra i soliti poli della pila; b) in controluce ramo? no, poli. Lo stesso tizio, sempre con il foglio in mano, stavolta non vede un ramo (disegnato

su altri fogli accanto), ma due poli; c) in controluce ramo? no, poli. Ancora il tizio con in mano il foglio. Stavolta, però, il lettore deve mettere proprio la pagina della rivista in controluce: nel retro della pagina, sono disegnati due poli che il lettore vedrà appunto in controluce. *Bardo* (autore del rebus) ha rimuginato a lungo sulle varie opportunità, fino a che si è accesa la lampadina del genio. Intuizione allo stato puro. Le regole non esistono.

Ritornando alla categoria dello «sbagliato» dissento ancora buttando giù un presunto paletto che *Orofilo* ha piantato: addirittura afferma che «un rebus è bello quando rispetta le regole» (Leonardo 1/08). Orrore! Per me è esattamente il contrario: per me un rebus è bello (anche) quando NON rispetta le regole e va quindi a creare qualcosa di mai visto, di innovativo, di inusuale, di sorprendente, insomma qualcosa che ci scuote facendoci uscire dalla serialità impiegatizia dei giochi canonici.

E ne approfitto per dire ancora grazie a *Triton*, che inventò la «Nuova Frontiera», dapprima osteggiata quasi da tutti e in seguito esaltata all'unanimità. Prosegue *Orofilo* inarrestabile (ragazzi, che bisenso!): «un rebus è sbagliato quando presenta una smaccata equipollenza o manifesta errori di sintassi».

Sull'equipollenza si è tanto discusso (anche al Congresso di Modena) e scritto e non ne siamo mai venuti a capo, né accadrà mai, con mio sommo gaudio, un po' perché non siamo dei linguisti e un po' perché ancora una volta ognuno la vede a modo suo (altro che regole!); così secondo qualcuno «seguire/eseguire» sono equipollenti e per me non lo sono. A questo punto mi spieghi *Orofilo* su quale campo vorrebbe piantare questo paletto.

Sulla sintassi, poi! Ci sono decine e decine di rebus che difettano nella sintassi, ma per il nostro linguaggio settoriale tutto fa brodo e giochiamo per convenzione esattamente come i bambini quando dicono «facciamo che tu eri l'indiano e io il cowboy». La sintassi dei rebus è chiaramente diversa dai codici linguistici usuali; è anzi un ulteriore codice che fa specie a sé stante, e sarebbe insensato valutarne la purezza col metro della lingua viva.

Penso di aver detto tutto ma so che ardete dal desiderio che vi parli di mio zio Italo: quando era già anziano gli venne il ghiribizzo di cominciare a dipingere... Poverino, non sapeva nulla di pittura, eppure si metteva lì buono buono e impiasticciava la tela con risultati apprezzabili per un fruitore inesperto, ma ridicolo per chi se ne intende. Poi se li appendeva tutti con delle cornici bellissime (quelle sì) e costosissime. Zio Italo mi serve molto in questa chiusura: se si entra nella sua pinacoteca e non si è esperti d'arte si potrebbe anche apprezzare la sua opera, ma i quadri restano delle croste. Purtroppo sono quadri, esattamente come quelli di Raffaello. E tutti i rebus sono rebus, quelli belli e quelli brutti, quelli di mio figlio e quelli di *Briga*, di Leonardo e della Telecom, dei nostri nonni e del Papa.

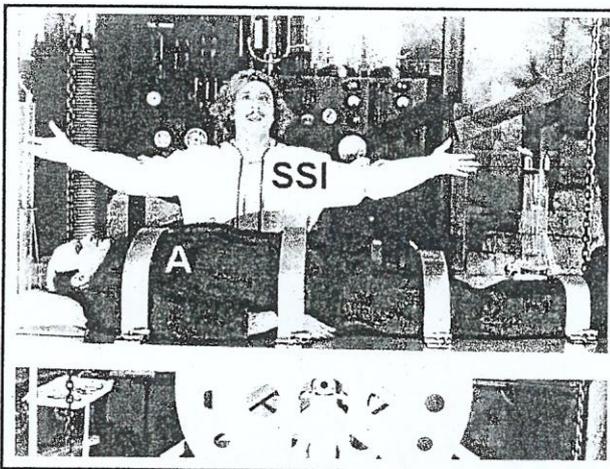
Guido Iazzetta

Per il semplice motivo che dei rebus vengono accettati e altri cestinati significa che esistono delle regole.

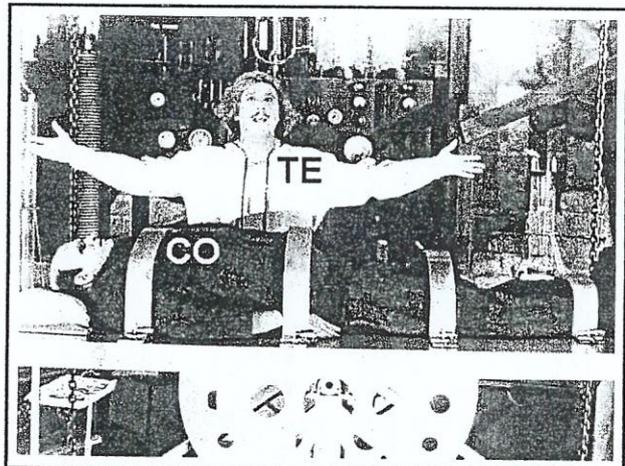
Nello Tucciarelli

Due rebus di Il Ciociaro

38 - Rebus 1 5? 4 3! 3 7! = 4 6 1 12



39 - Rebus 2 2 7 2 = 6 1 '6



DUE REBUS DALLA BOSNIA-ERZEGOVINA

Tempo fa in una piccola libreria di un paese dell'Est ho acquistato una rivista che in ultima pagina aveva due rebus, curiosi ed alquanto strani. La rivista è del 1958, macchiata e lisa: come sia arrivata a noi oggi, dopo tutto quello che c'è stato a Sarajevo, è proprio un mistero.

"Foglio di Biologia" (traduzione italiana) - una pubblicazione scolastica dei licei della Bosnia-Erzegovina, scritta in caratteri cirillici in lingua serbo-croata si pubblicava dal 1952 e il numero in mio possesso è il n.6 del febbraio 1958 - credo che possa interessarci per alcune sue peculiarità legate al sistema scolastico di quella nazione.

Infatti - parlando con chi me l'ha venduta sono venuto a conoscenza dell'obbligatorietà, in quegli anni, di inserire in ogni rivista scolastica alcune pagine dedicate alle "manifestazioni dello spirito giocoso" (questa è la verosimile traduzione venuta fuori da un discorso in italiano, in croato e in inglese tra me e l'antiquario!). In queste manifestazioni entravano anche i rebus. Più dettagliatamente, 50 anni fa il Ministero iugoslavo della "Cultura e Informazione" aveva istituito a livello scolastico superiore un "Concorso per rebus" con premi finali. Questo il meccanismo: un Istituto di scuola Superiore scelto dal

Provveditorato componeva una decina di rebus che inviava ad un successivo Istituto che, a sua volta doveva risolverli e quindi proporre un'altra decina da inviare ad un terzo Istituto, e così via, per tutti gli Istituti previsti dal Provveditore. La selezione era per città, poi per provincia e poi per Stato della Federazione. A Belgrado la finale - a cui prendeva parte un solo Istituto per ciascuno Stato - che proclamava l'Istituto vincitore della Federazione. La rivista era redatta da alunni di età compresa tra i 14 e i 16 anni. Non sono però riuscito a sapere se venga ancora pubblicata.

Credo che ciò che mi è stato raccontato si sia realmente verificato in quanto so per certo che, fino a qualche decennio fa, lo stesso tipo di selezione avveniva anche per altre materie di insegnamento, quali chimica, fisica, matematica.

Per ritornare ai nostri rebus, ci sono alcune caratteristiche da tenere presenti: in una rivista a caratteri misti, i rebus sono stati elaborati con caratteri latini; i rebus non hanno come soluzione delle frasi ma sono dei monoverbi e mancano dei diagrammi.



Bakir Ajdinović, Sarajevo



Cović Mirko, Sarajevo

Nel primo rebus - proposto da Bakir Ajdinovic di Sarajevo - troviamo il numero 1852 seguito da una m equivalente alla misura di un miglio; una n; l'uguaglianza M=Lj.

Poiché il miglio in lingua serbo-croata si traduce con milja e alla M corrisponde la componente Lj, con l'aggiunta della n avremo Ljlian (= giglio).

Nel secondo rebus - proposto da Covic Mirko di Sarajevo - la soluzione si presenta più articolata: abbiamo le lettere K e L; un impercettibile segno grafico del tipo serpentina che, in verticale, collega le due lettere; il numero 3; l'uguaglianza T=B.

Il segno grafico che per noi significa 'come', 'nel senso di', in croato vale ko; segue il 3 che si scrive tri e poiché alla T corrisponde la B, otteniamo il termine kolibri (= colibri).

Donato Continolo

Due rebus di Il Ciociaro

40 - Rebus 1 1 1 7 2 = 8 4 - dis. La Brighella



41 - Rebus 2 5 4 1 1 1 6 = 1'4 11 4



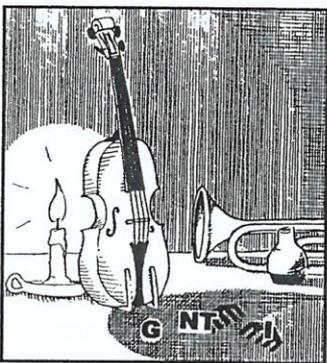
Rebus in ombra

Si possono individuare vari criteri per collocare la nascita del rebus moderno in una data e in un momento preciso: la realizzazione grafica sotto forma di scena unitaria o "rebus-vignetta", esemplificata dal "Chi si contenta gode" del Dalsani sul Fischietto, è sicuramente uno di questi criteri come pietra miliare collocabile nel 1875: evento non retrodatabile, a meno di voler considerare il Maurispet che in Francia, una trentina di anni prima, aveva anticipato la tendenza ma cedeva ad allegorie e pittografie (cedimento che non soddisfa altri criteri, per tornare al concetto iniziale, solitamente individuati quando si parla di rebus moderno, e tra questi criteri c'è anche quello di mantenere l'unitarietà della vignetta in presenza di chiavi multiple e slegate).

La vignetta che ospita unitariamente il rebus nelle sue varie chiavi nell'assumere le sembianze di scena reale eredita dalla realtà gli attributi fisici e sensibili: le forme in prospettiva e dotate (mezzi tipografici permettendo) di colore, gli oggetti con i propri contorni e i propri pesi... ma sovente troviamo quell'entità che ha forma ma che peso non ha!

Di chi o di che cosa si tratta? Dell'ombra, l'inseparabile (almeno nelle giornate luminose) nostra compagna. L'ombra ha sempre intrigato le menti degli uomini d'arte¹ e quindi non può essere stata trascurata da chi ha trasposto l'arte dell'illustrazione nell'illustrazione rebusistica.

E quando il disegnatore è egli stesso un ottimo rebusista... ecco sul Leonardo di luglio 2005 Stefano

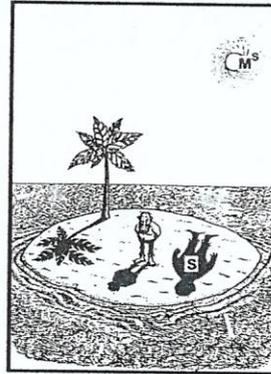


Andreoli disegnare il rebus di Falstaff qui a fianco con NT ed I sordine nere ma che ben si riconoscono sull'ombra G eseguita a tratteggio e prodotta da una frequente icona rebusistica, il cero rappresentato in questo caso non per le sue quattro

lettere facilmente sfruttabili e cesurabili, ma solo per la sua funzione di sorgente luminosa. Fra il cero e l'ombra chi li sta? Un violino che getta l'ombra rivelatrice della soluzione "ingombrante disordine".

¹ Artisti (che hanno saputo raffigurare le ombre con maestria e virtuosismi) e critici e storici dell'arte: il riferimento obbligato è Ernst Gombrich che nel 1995 scrisse il saggio sulle ombre (sulle ombre portate) "The Depiction of Cast Shadows in Western Art" anche disponibile da Einaudi tradotto come "Ombre" (...Gombrich? Sì, è lo stesso Gombrich citato, per le sue riflessioni di linguistica e per le associazioni a "ping pong", da Stefano Bartezzaghi in "Accavallavacca").

E invece, riferendoci al rebus di Pipino il Breve qui sotto, fra S e M a S, chi li sta? Risposta non c'è o forse, chi lo sa, è una risposta da rebusisti e non da studiosi



di leggi fisiche² che dobbiamo trovare: "frase maschilista" è la soluzione di questo gioco presentato alla IV manche del Play Off 2001/2. Nemmeno gli altri concorrenti si spaventarono davanti al tema umoristico dell'ombra: Triton trasferì lo spavento sull'abitante dell'isola (battezzato ING) che è solo ma ancora più sola è l'ombra di destra

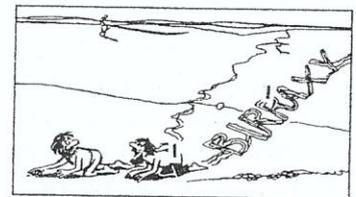
(indicata con N) priva di padrone e così si ottiene "ING ombra N teme: N sola? = ingombrante mensola". L'Esule invece pensò di individuare con grafemi entrambe le ombre: R su quella dell'abitante A, RI su quella misteriosa e qui (come in Triton) ricorre nuovamente l'aggettivo "sola": di A R, chi è con sola RI? = diarchie consolari.

Attingiamo ancora a Falstaff e a Pipino per commentare altre ombre: nel caso di Pipino (vedi rebus a lato: Leonardo, luglio 2004) Franco Pagliarulo disegna un'ombra che abbellisce la vignetta e porta l'attenzione sul manifesto. L'ombra è rispettosa, si ferma prima del manifesto perchè, scura com'è, potrebbe offuscarlo e impedire di leggere le scritte essenziali per individuare G come onorevole e risolvere il rebus "vagone letto".



Invece nel gioco umoristico di Falstaff qui sotto,

l'assenza (o quasi) di ombre rafforza la presenza del sole a perpendicolo che strema le forze dei dispersi nel deserto, non però al punto di annullare del



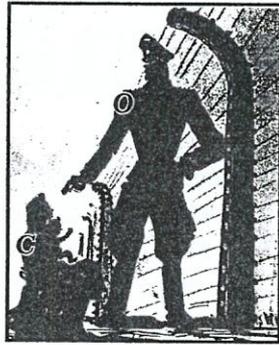
— Quando uno ha lavorato per anni nella pubblicità, non riesce a liberarsi dal furore creativo! —

tutto il furore creativo e l'estro innato di colui che per tanti anni ha operato nella pubblicità: d'I spot I: com'è estro! = dispotico maestro.

Dalla leggerezza del rebus umoristico alla tragicità di eventi del secolo scorso: le ombre calano totalmente sul

² L'autorevole studioso Francesco Sicardi nel compilare la voce "ombra" per l'Enciclopedia UTET (nella quale, per inciso, altrettanta autorevolezza trovano le voci enigmistiche compilate da Andrea Gallina, Artù) scriveva "Si ha ombra ogni volta che una superficie S non risulta uniformemente illuminata"... certo non poteva prevedere che anni dopo sarebbe nata una rivista chiamata Leonardo che avrebbe pubblicato proprio una S su un'ombra, anzi su un'ombra misteriosa!

rebus a lato (con esso Giaco arrivò secondo al concorso del 19° Convegno Rebus, Amalfi 1998) e lasciano in vista solo silhouette inequivocabili per la soluzione "C è l'ebrea, SS O l'ariano = celebre asso lariano".



L'asso lariano è un campione, l'asso che normalmente vediamo nei rebus è una carta da gioco, l'asso negli strambotti ziferati del Baiardo o nei sonetti figurati del Palatino era un quadrato con un puntino all'interno (come il punteggio "uno" del dado). Le opere del Cinquecento anche ci illuminano sull'ombra nel rebus, o nei precursori denominati strambotti e sonetti.

Se guardiamo ad Andrea Baiardo e a Philogine, sembra che il protagonista Adriano sia un cavaliere senza macchia e senza paura... e senza ombre le figure associate! L'asso che apre "Aspettar non porrò [...]"



(vedi frammento qui a lato) non mostra la minima ombra, mentre l'asso del Palatino che apre "Lasso

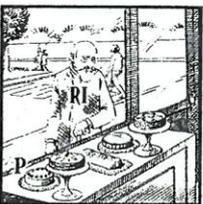
che poca terra [...]" (raffigurato qui di fianco) l'ombra ce l'ha eccome, ben visibile.



Dal Cinquecento ai Cinquanta, agli anni '50 del XX secolo con una Settimana Enigmistica giovane ma già matura a dare valenza narrativa alle ombre con eccellenti esecuzioni grafiche. In "occorre soccorrere i poveretti" (Settimana Enigmistica, febbraio 1950, autore Delgani) le ombre di chi è proteso nella velocità sono in corsa anch'esse come mostra (vedi vignetta a lato) il tratto specifico della loro esecuzione, ben diverso dal tratto utilizzato per le ombre degli etti o dell'agente fermo a custodire gli ammanettati.



Si potrebbe proseguire con altri esempi, ma terminiamo qui con i due giochi di Lionello e Guido riprodotti in basso. Nel primo (Settimana Enigmistica, giugno 1979) c'è un'ombra vistosa prodotta dal pino sulla casa con P proprio al centro della macchia scura: il solutore deve tuttavia ragionare in logica "eliocentrica" pensando al sole che manca, non all'ombra che c'è! Riferendosi ai balconi si otterrà dunque "P assolati? no! = passo latino". Guido invece su un Leonardo di fine 1999 mostra un'illustrazione abilmente ambigua su vari piani di dubbio: i tratteggi a centro figura sono ombre o altro? Sporczia forse? Ma di chi? Dell'anziano o della vetrina? E' sporca P o l'avo RI?

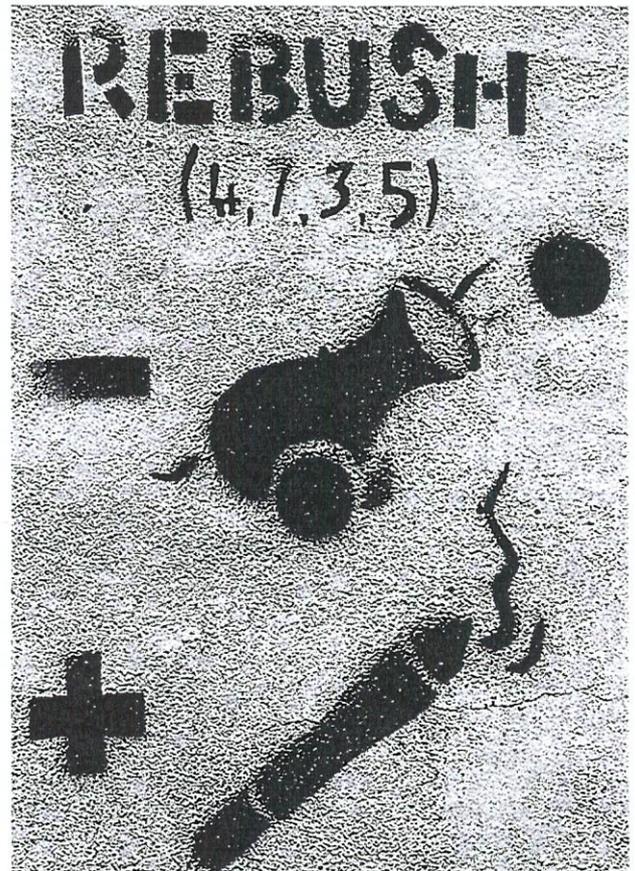


Federico Mussano

PoliticRebus

Questo rebus antimilitarista circola da anni sui muri di Pistoia, forse anche altrove, ed è "timbrato" usando una mascherina di cartone e una bomboletta spray. L'ovvia soluzione è MENO CANNONI, PIÙ CANNE. Qualcuno potrebbe obiettare ma il messaggio è comunque chiaro...

Ringraziamo l'amico Roberto Morassi per la segnalazione.



*

Filo diretto

Aetius - e.mail dell'1.04: ok per il n.1; il n.3 con riserva, per difficoltà illustrative.

Giocavit - e.mail del 20.04: il palindromo è stato già fatto; non accettati lo stereo per identità etimologica e il rebus perché non convincente.

Il Cozzaro Nero: accettati i due rebus dell'e.mail dell'11.06.

Il Valtellinese - e.mail dell'1.05: accettato il verbis n.8.

Panico - e.mail del 28.04: accettato rebus n.9.

Papul - e.mail del 18.06: la prima parte con identità etimologica, la seconda parte è stata di recente già fatta.

(a cura di Nello Tucciarelli)

Le tavole di Ponziano Sarti De' Camaldoli

di Franco Diotallevi

In un rebus (IV, 81) è illustrato questo particolare

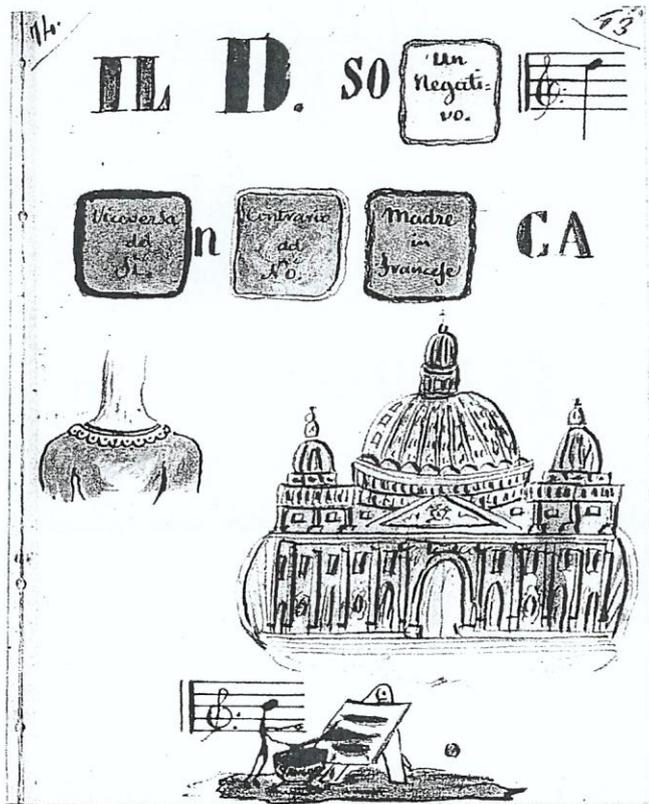


servito per indicare la parola TIBEA.

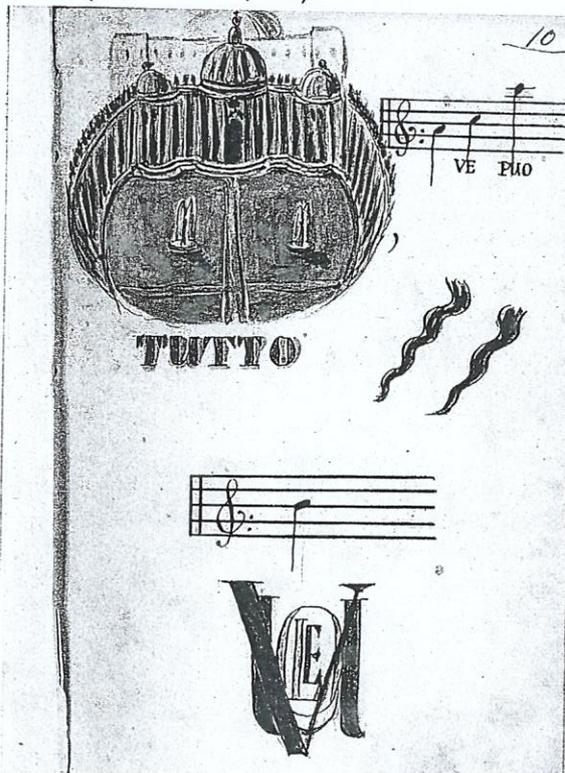
Ecco il rebus: A con Ti; fa [nota musicale] T; TIBEA Ti; IMAT) = A conti fatti, Beati i matti. Tibeà, quindi, doveva essere il cognome del titolare della chincaglieria. Invece, nel rebus I, 62bis compare l'insegna del negozio del calzolaio Crespino Sacchetti.

E ora due particolarità del rebus II, 43:

- la soluzione è l'unica che riporta una sottolineatura a penna.
- per indicare la città di Roma c'è il disegno della Basilica di S. Pietro in Vaticano (e non, per esempio, del Colosseo, come sarebbe più logico).



La stessa cosa la ritroviamo in altri due rebus (III, 13 e IV, 10).



Fin dalla prima volta che avemmo tra le mani i quattro volumetti del Sarti, ci siamo subito resi conto, nell'analizzarli, che solamente le pagine dei primi tre volumi portano due numerazioni: la prima, progressiva, posta a penna nella parte superiore destra di ciascun foglio; la seconda nella parte superiore sinistra di ciascun foglio, ma non progressiva. Il quarto volumetto, invece, riporta soltanto la prima numerazione, quella a destra. Non siamo riusciti a dare una spiegazione logica sul perché sia stata posta questa seconda numerazione, che arriva al n. 335 (posto sull'ultima pagina del terzo volume, la 133) e sul perché solamente nel quarto volume non sia stata riportata questa seconda numerazione.

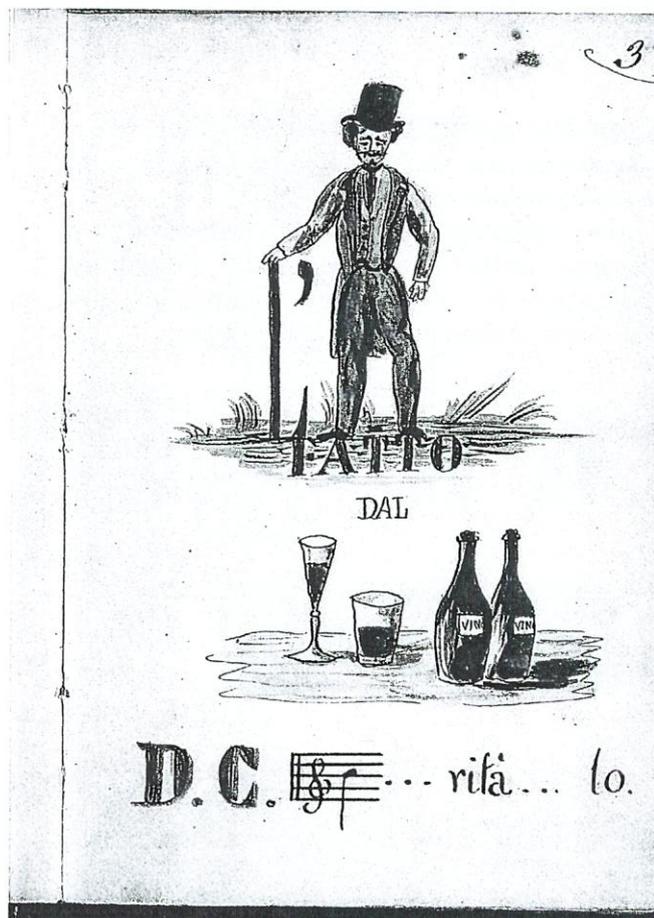
Con assoluta certezza, invece, possiamo affermare, dopo aver controllato tutte le pagine di tutti e quattro i volumi, che la grafia è riconducibile alla stessa mano.

Un'altra particolarità che fin dal primo momento mi ha incuriosito è stata che le soluzioni dei rebus del IV volume riecheggiasse frasi di rebus già lette in altri contesti.

Non ci è voluto molto per collegare la paternità delle frasi del Sarti alle soluzioni dei rebus di un grande autore, precisamente del romagnolo Agostino Nini che, nella seconda metà del sec. XIX ne disegnò centinaia con frasi riguardanti la morale o la politica. I rebus erano stampati per lo più su foglietti singoli, su vari tipi di carta in diversi colori (oltre che in bianco se ne conoscono anche nei colori verde e celeste). In alcuni casi, al retro, è stampata la soluzione.

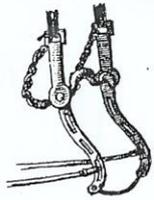
Molti di questi rebus furono pubblicati su alcune pubblicazioni di quel tempo, tra cui il periodico torinese "Mondo Illustrato". La successiva ricerca, eseguita in modo sistematico, ha avvalorato in pieno le mie supposizioni. Infatti, ben 21 sono i rebus del Nini che Ponziano Sarti de' Camaldoli ha fatto propri, o ricopiandoli di sana pianta, o modificandoli in minima parte.

In appresso vengono riportati 13 esempi: a sinistra i rebus del Nini, a destra i rebus quelli di Ponziano Sarti de' Camaldoli. Dal raffronto si evidenzia nettamente la migliore qualità illustrativa del primo rispetto a quella piuttosto artigianale del secondo.

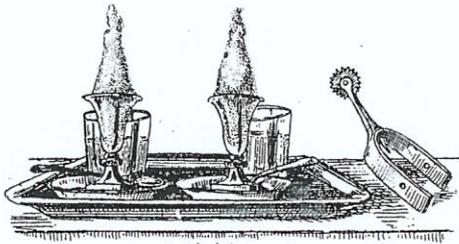


IV, 3 – L'uomo soprattutto dal vino dice la verità senza velo.

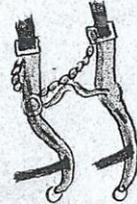
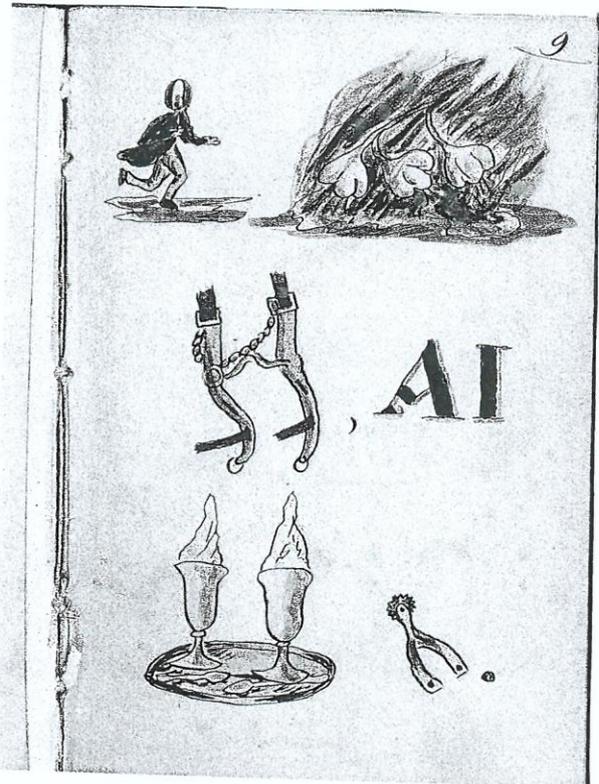
Da notare: l'escamotage del Sarti di far diventare la L un bastone a cui l'uomo si appoggia; inoltre, il *dice la* del Nini è diventato D.C. + la nota *la*.



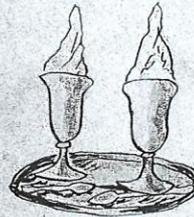
AI



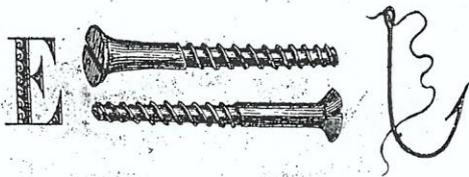
A. Nini inv. e inc.



AI



IV, 9 – Occorre agli ardenti morso, ai gelati sperone.



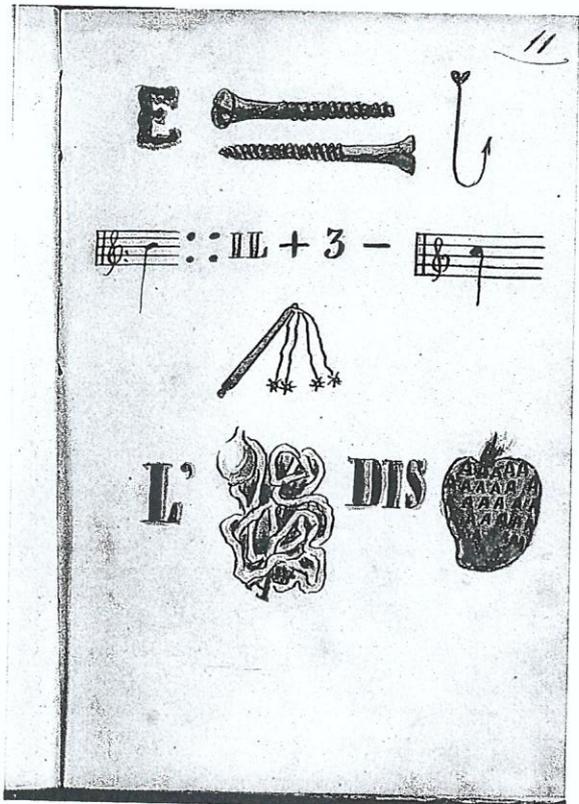
SI :: IL + 3 - DO



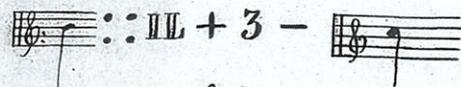
DIS



A. Nini inv. e inc.



E



L'

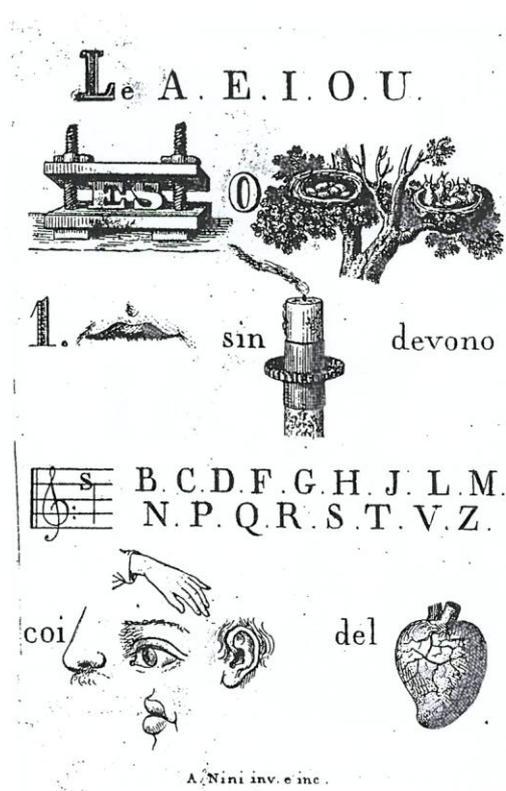


DIS

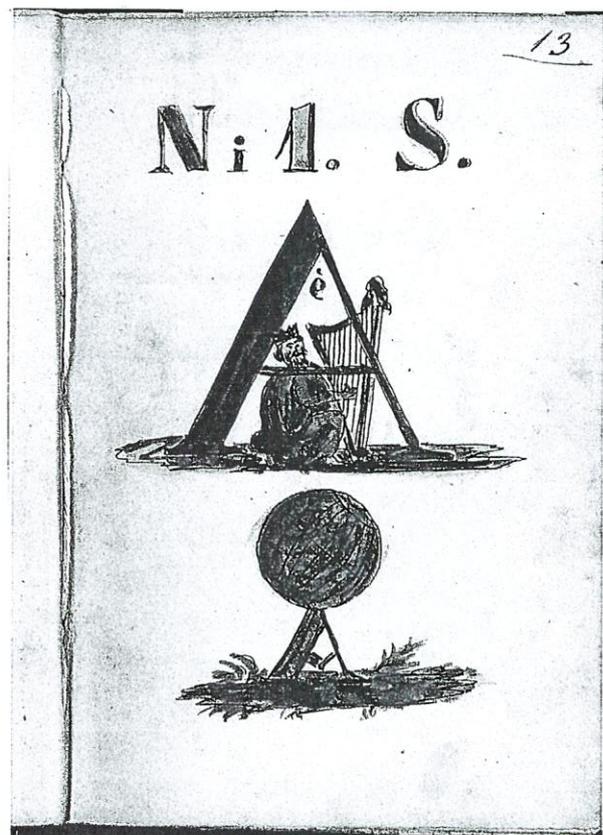
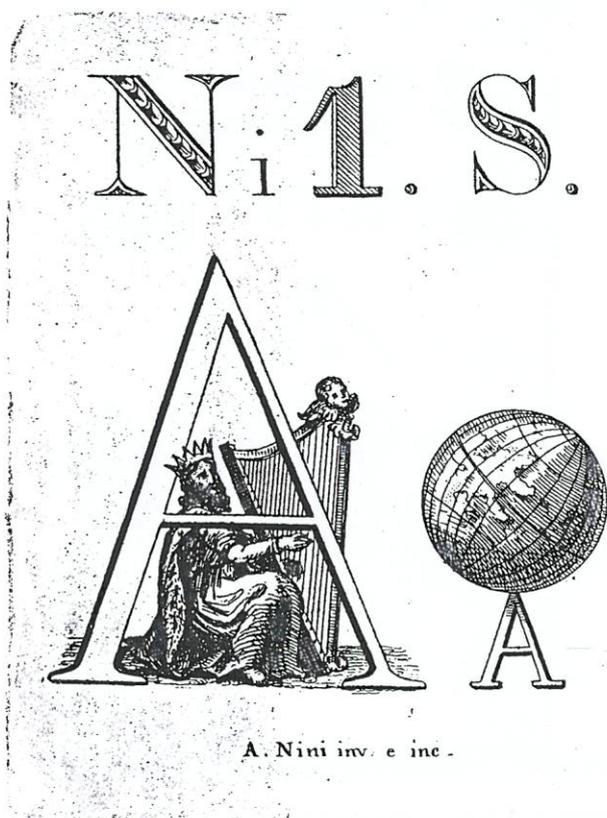


IV, 11 – Evitiamo siccome il più tremendo castigo [*flagello*, nel Nini, termine più preciso] l'intestina discordia.

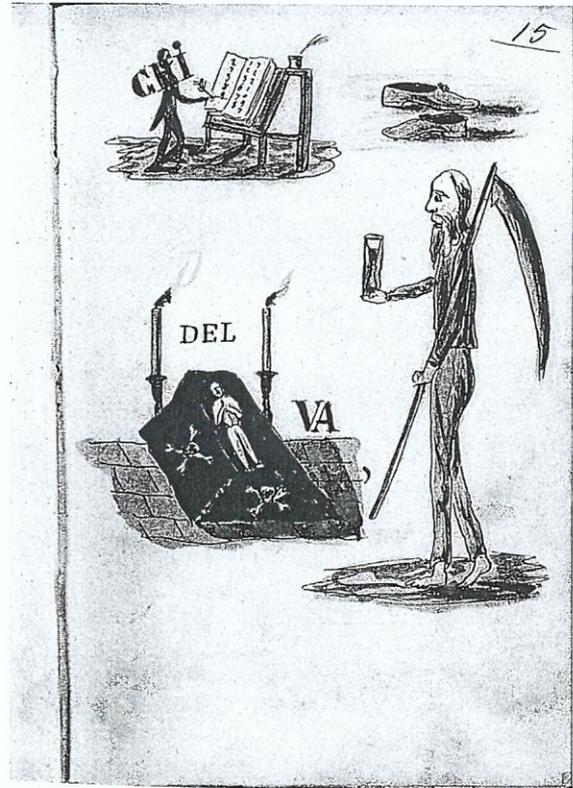
Da notare: le lettere SI e DO del Nini sono state rese graficamente dal Sarti con due note musicali, il *si* e il *do*.



IV, 12 – Le vocali espressioni di un labbro sincero devono essere consonanti coi sentimenti del core.



IV, 13 – Niun essere è profeta nella terra sua.

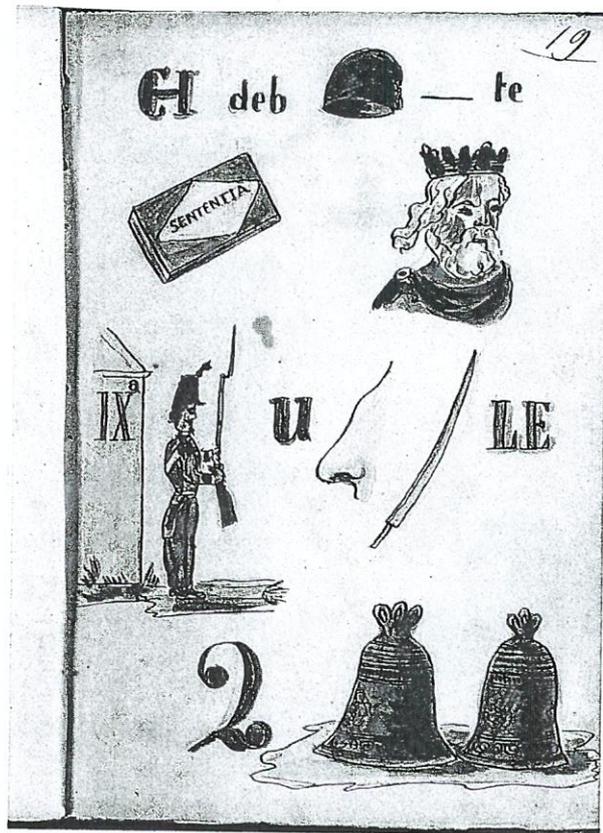
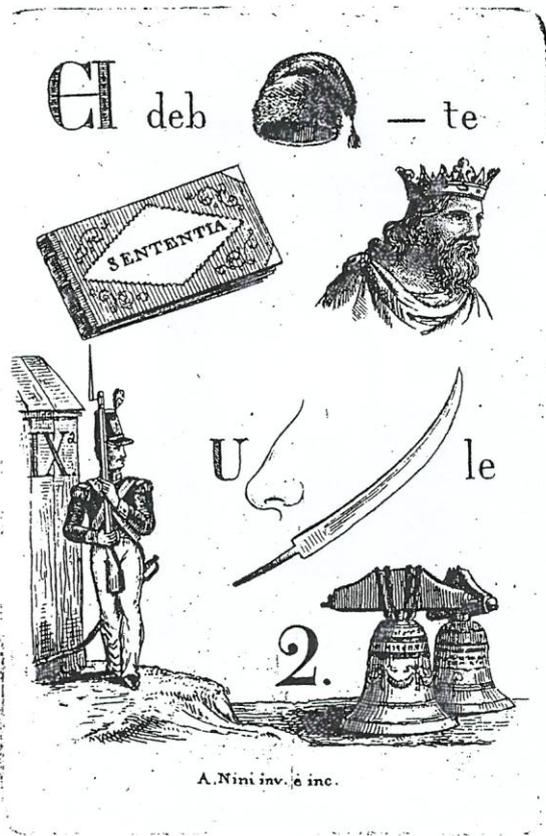


IV, 15 – Chi conta sulle scarpe del morto, va lungo tempo scalzo.



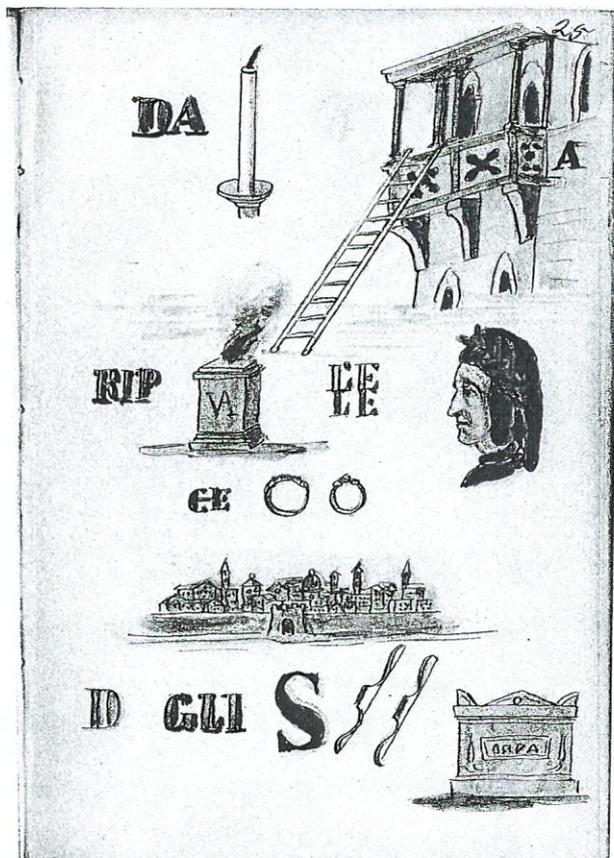
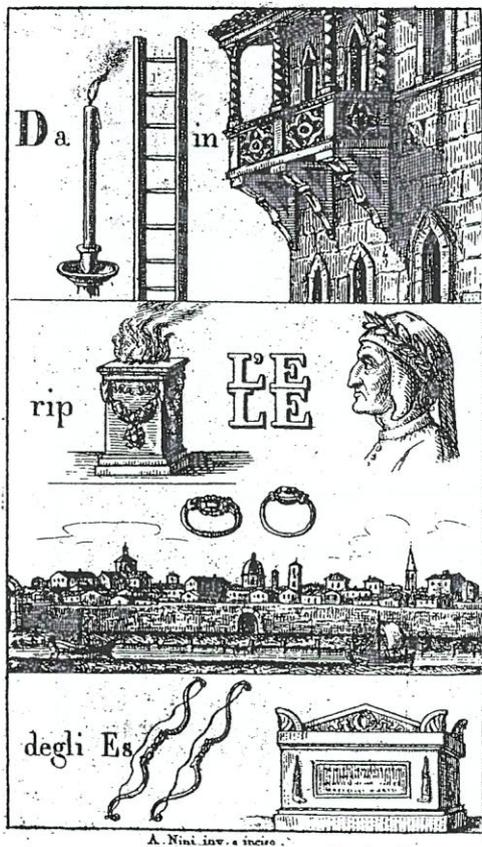
IV, 17 – L'amore si fa intendere anche senza lunghissime parole.
(Il Nini: L'amore si fa intendere anco senza lunghissime parole)

Da notare l'esattezza di anco senza = AN Cosenza, invece il Sarti sbaglia con anche senza e, ha ricopiato male la cartina: *Pola* (per Paola), *Amante* (per Amantea), *Cotrone* (per Crotona); infine, la parola *precipitevolissimamente* è diventata *percipitevolissimamente*.



IV, 19 – Chi debba rettamente sentenziare non ha presente una sola ma le due campane.
 (Il Nini: Chi debbe rettamente sentenziare non ascolta una sola ma le due campane)

Da notare: ci sembra più preciso il termine *scolta* (Nini) del termine *presente* (Sarti).

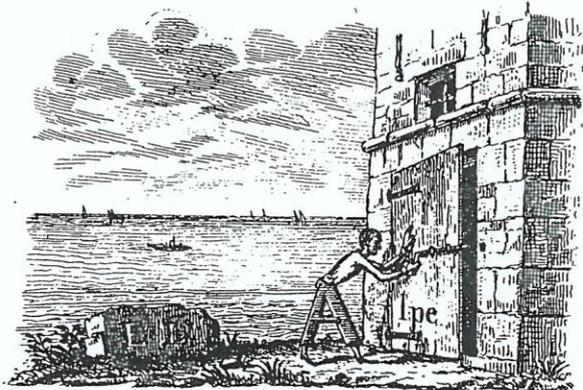


IV, 25 – Da Can della Scala in Verona riparava l'esule Dante, che ha nella città degli Esarchi tomba.

Ha l'it



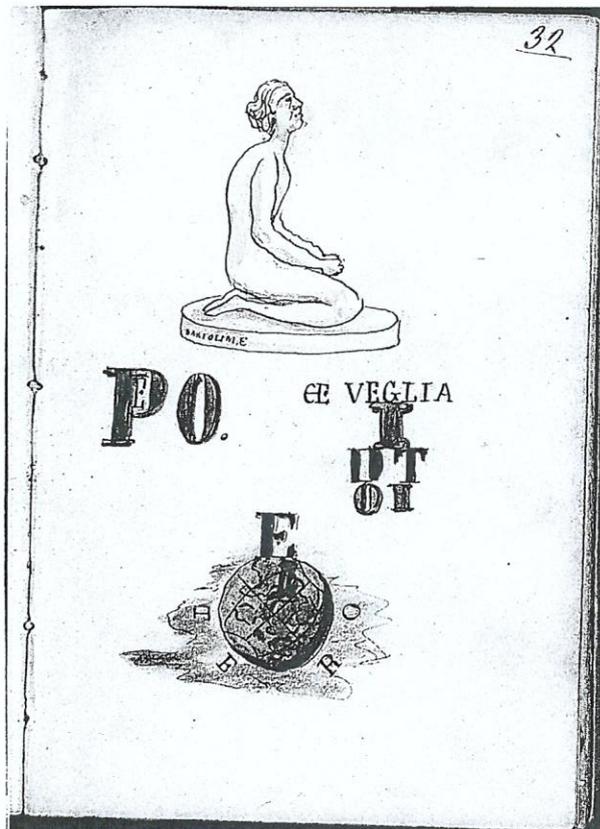
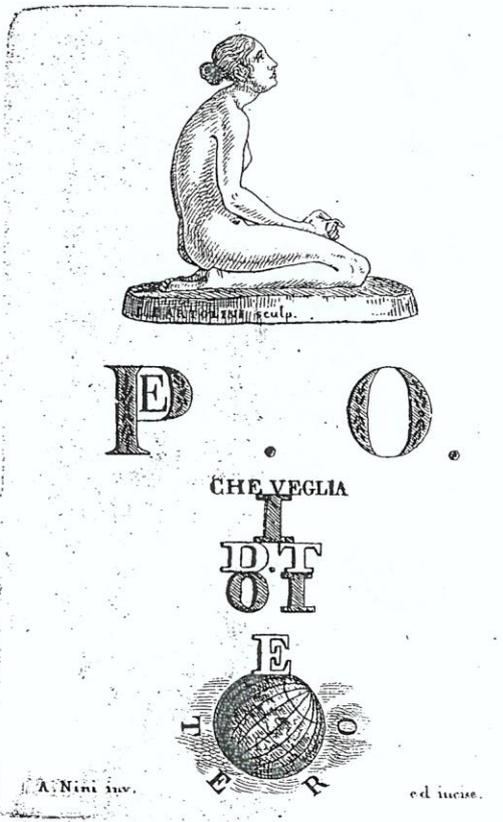
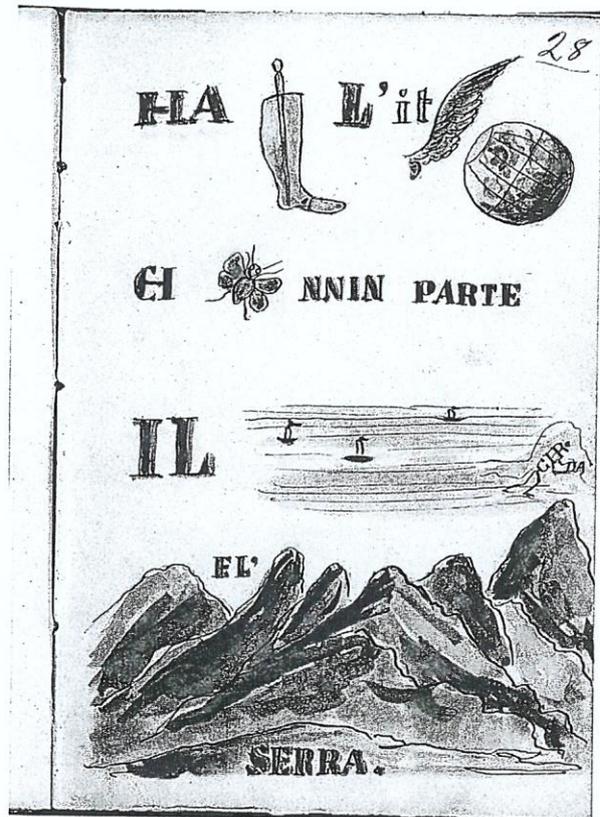
Ch'nnin parte L.

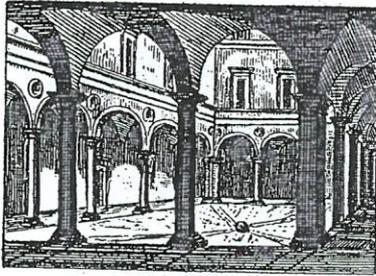
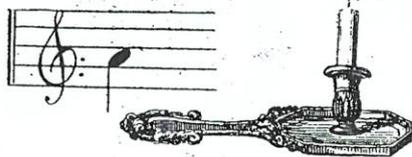
A. Nini inv. e inc.

IV, 28 – Ha la forma di stivale l'Italia terra che appennin parte il mar circonda, e l'alpe serra.
 (Il Nini: Ha la forma di stival l'itala terra ch'apennin parte il mare e l'alpe serra)

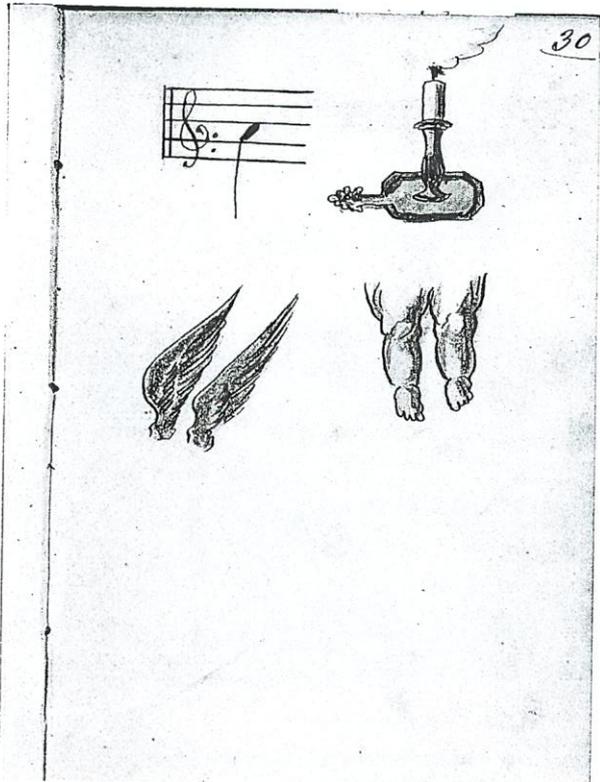
Da notare: Il Sarti ha scritto (errando) *ch'apennin*; per spiegare il *circonda* (CIR con DA) fa un disegno; infine, disegna dei monti con la scritta SERRA; invece il Nini, per il vb. *serra* illustra l'azione del serrare una porta e le lettere LPE).



IV, 32 – La fiducia in Dio è nel Pio che veglia sui sudditi suoi, e sul mondo intero.

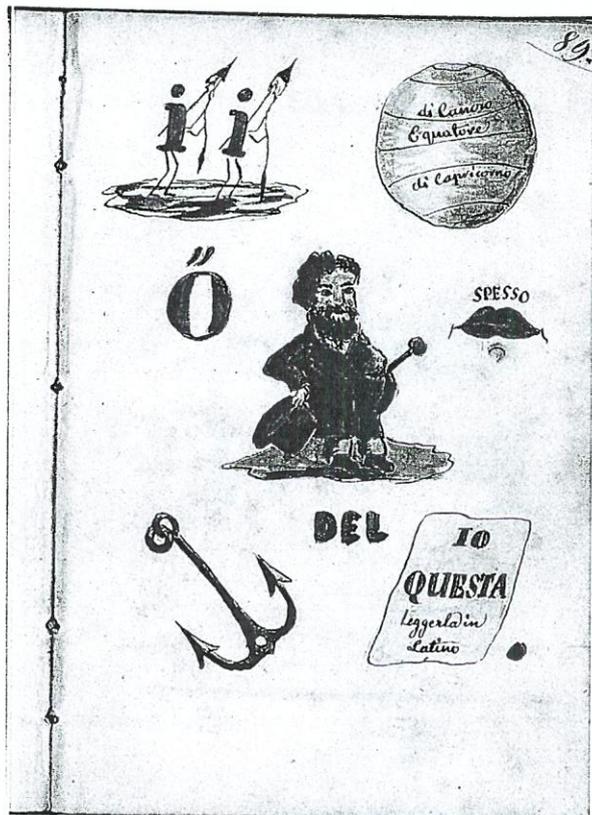
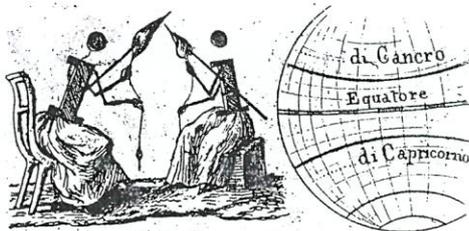


A. Nini inv. e inc.



IV, 30 – La bugia ha le gambe corte.

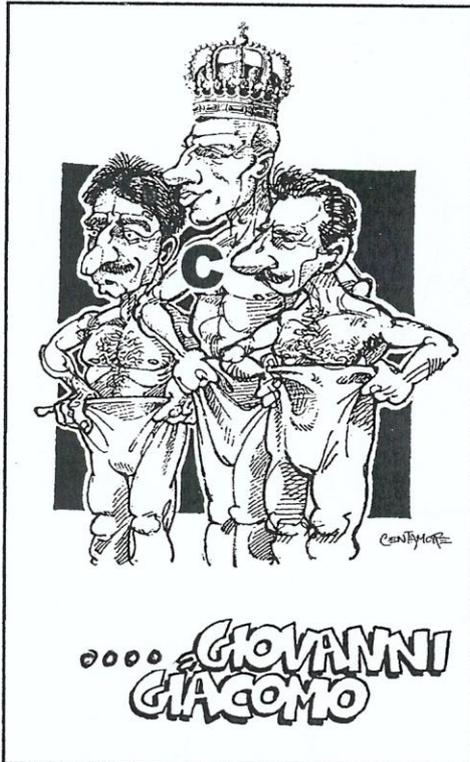
Da notare: Il Nini, per le *gambe corte*, ha disegnato delle gambe e una corte; il Sarti, invece, solo un paio di gambe corte.



IV, 89 – I filantropici accenti suonano spesso sul labbro ancora dell'egoista.

Franco Diotallevi
(2. fine)

42 - Rebus 1 4 6 2 = 5 8 di Nebille

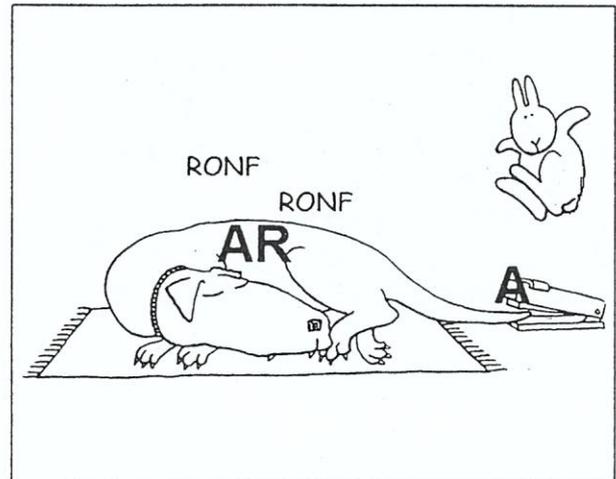
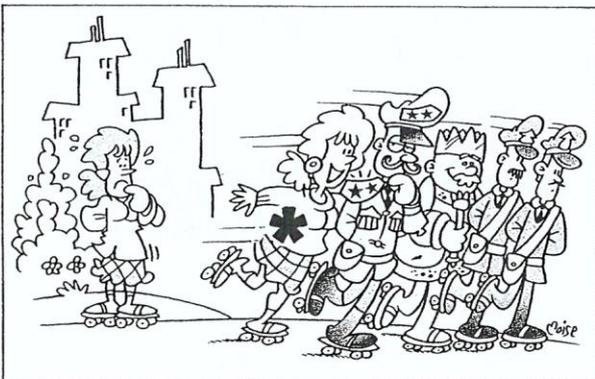


43 - Rebus "5" 1 4 1 1 (3 1 3) = 4 7 8 di Orofilo - dis. di Moise



44 - Rebus 2 (... "3 3" 3 1!!) 5 = 7 5 5 di N'ba N'ga

44 - Rebus 2, 9 3 7, 2, 6 = 11 10 8 di Emt - dis. di Moise



46 - Rebus 4 1 1 ... 1 1 1 4? = 7 1 5 di Triton



47 - Rebus 2 1 4 4? 5? = 7 9 di Guido
dis. di Sandro Mosca



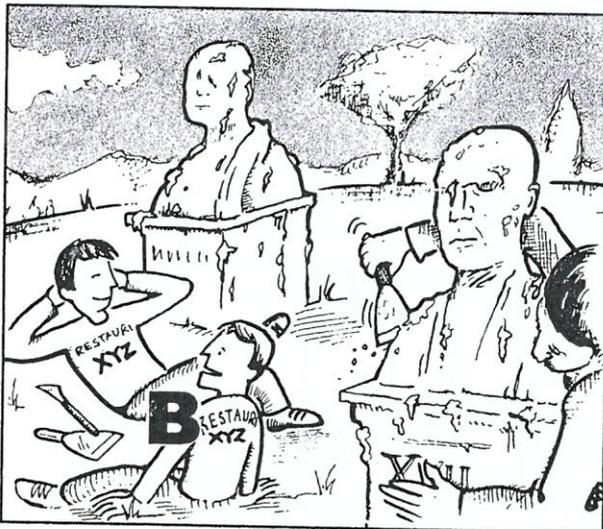
48 - Rebus 5 2 4 2 5! = 9 3 6 di Cleos - dis. di Padus



49 - Rebus 3 4 4 1 1 = 5 8 di Aetius - dis. di Padus



50 - Rebus 1 4 8! = 3 10 di Gipo - dis. di S. Andreoli



51 - Rebus 1 1 4 2 4 5 3 5 = 6 4 4 11 di Argo Navis
dis. di S. Andreoli



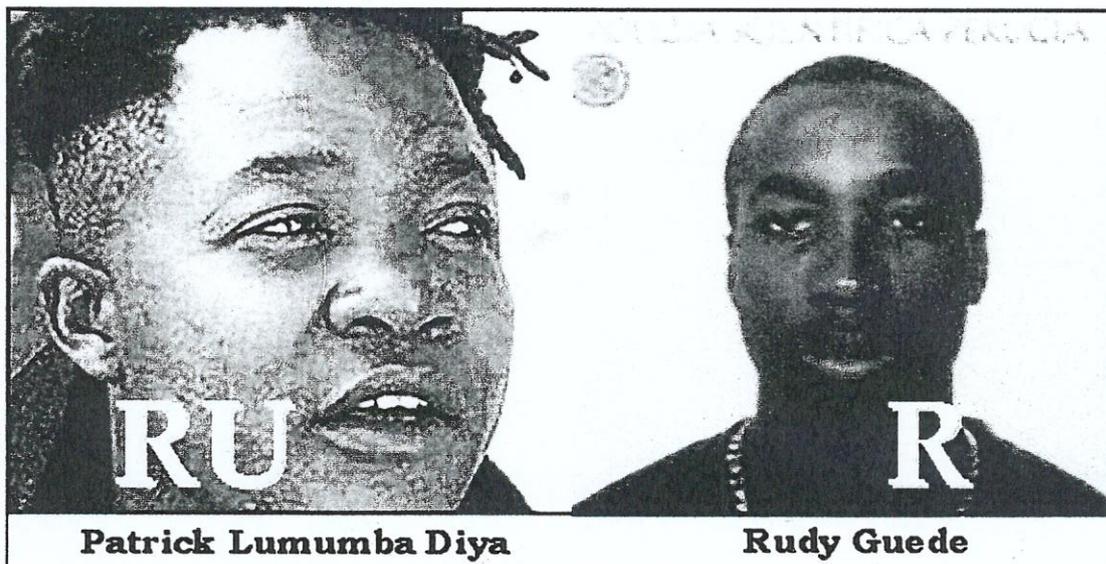
52 - Rebus 1 8 1 (4 1 1) = 7 9 di *Verve* - dis. di Michele Antolini



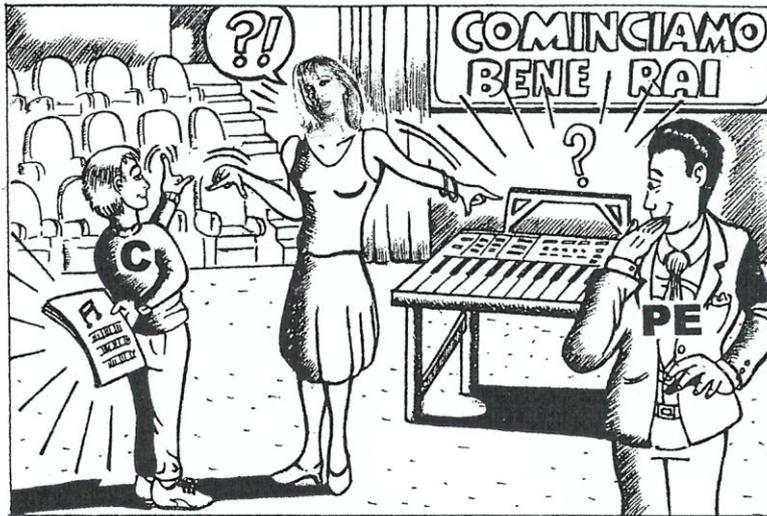
53 - Rebus onomastico a slittamento di raddoppio 5, 6, 4 = 7 8 di *Tovi*



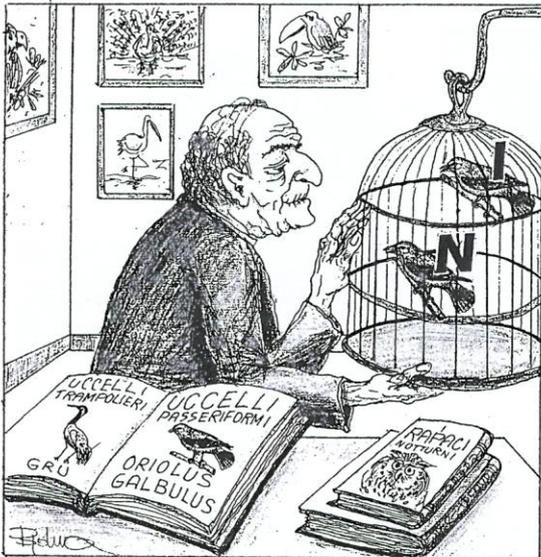
54 - Rebus 2 4 10? 1 1! = 8 10 di *Il Langense*



55 - Rebus 1 1 4 5 5 (2 2 2!) = 6 10 6 di *Argo Navis* - dis. di G. Gastaldi



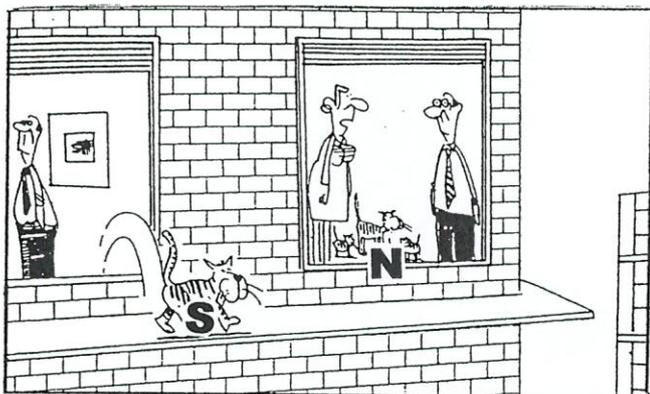
56 - Rebus 1'3 8 1: 1 1 = 6 9 di *Snoopy* - dis. di Padus



57 - Rebus 2 5, 1 1 5 = 7 2 5 di *Aetius*
dis. di F. Pagliarulo



58 - Rebus 6: 5 1 1 1 4! = 10 8 di *N'ba N'ga*



— Non capisco: non è mai uscita di casa.

59 - Rebus 7 6 1 1 1 1 = 5 3 9 di *Alan*
dis. di Padus



PLAY OFF 2007-2008 – Esito della terza manche

I temi di questa manche, molto suggestivi, sono risultati abbastanza ostici ma, nonostante la loro difficoltà, i concorrenti hanno creato parecchi giochi di alto livello.

Ecco dunque l'esito degli scontri diretti (è riportato anche il punteggio del secondo gioco anche se esso è stato determinante solo in un caso).

Oltre agli otto vincitori, in base al punteggio è stato ripescato The And, che inserito nella classifica finale è risultato sesto.

		1° gioco	2° gioco			1° gioco	2° gioco
5	Kc8	23,33	22,33		Emt	18	15,33
7	Microfibra	18,66	18,33		Stark	15,33	14
6	The And	19,33	19	4	Orofilo	24,66	21
	Il Matuziano	19	18,33	3	Cocò	25	21,33
	Il Valtellinese	16	12,33	8	Triton	17	15,66
1	Matt	26	19		Ibbischoero	11,66	10
	Verve	16,33	13,66	9	Mavi	16,33	14,66
2	Cinocina	25,66	22,33		Indurain	11,33	10

Le tre terne sfidanti saranno, come da regolamento : 1-6-9, 2-5-8, 3-4-7 e cioè:

Matt – The And – Mavi; Cinocina – Kc8 – Triton; Cocò – Orofilo – Microfibra

Il migliore dei secondi andrà a giocarsi la finale con i tre primi.

Un grazie a tutti i partecipanti e un particolare incoraggiamento a chi prosegue la gara.

Bardo, Il Langense, Snoopy

PLAY OFF 2007-2008 – Quarta manche

Il tema è costituito da 10 incisioni tratte dai *Capricci* di Francisco Goya riportate sul numero 3/2008 del *Leonardo* e su *Il Canto della Sfinge* (<http://www.cantodellasfinge.net>).

Ogni autore potrà creare un massimo di 4 rebus (classici o a domanda e risposta).

Le immagini non potranno essere manipolate, potranno però essere rovesciate specularmente.

I grafemi dovranno essere apposti dall'autore in modo chiaro e inequivocabile.

Ai fini della classifica, per ogni concorrente sarà considerato il gioco che avrà ottenuto il miglior punteggio; nei casi di ex aequo si procederà a valutare i punteggi degli eventuali secondi giochi, se ancora necessario dei terzi e infine dei quarti.

Ai tre vincitori di ogni girone si unirà infine il migliore secondo per affrontare così l'ultima tappa, la finale a quattro.

Le votazioni saranno in trentesimi (giudici Bardo, Il Langense e il sottoscritto).

I lavori dovranno pervenire, corredati da recapito telefonico se spediti per posta,

entro mercoledì 30 luglio 2008

a uno dei seguenti indirizzi:

playoff2008@alice.it

Enrico Parodi – via Costasecca, 69 – 16040 Leivi GE

In bocca al lupo!

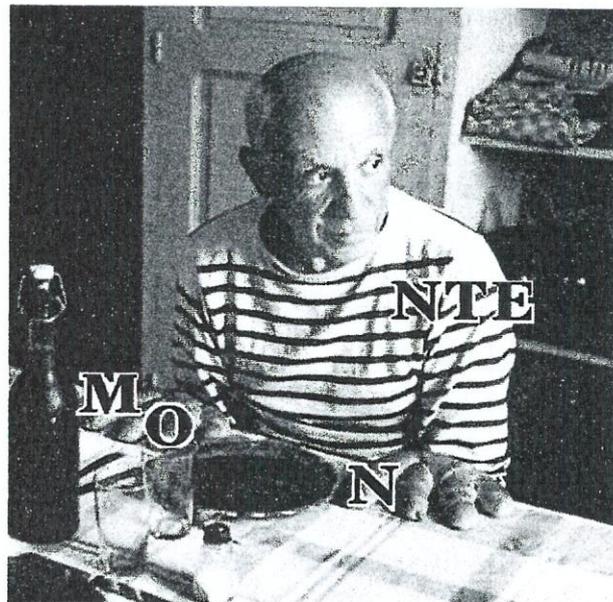
Snoopy

Terza manche

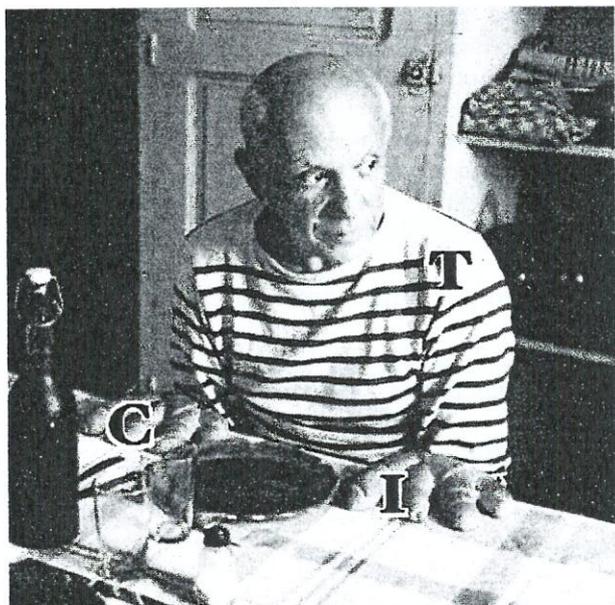
60 - Rebus 2 (4 3!) 4 7 2 = 4 2 7 2 7 di Matt



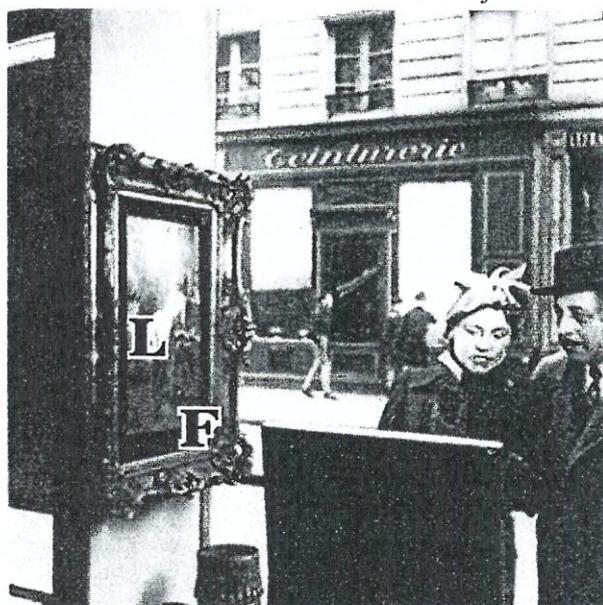
61 - Rebus 1 1 1 1 4 4 3 = 6 9 di Cinocina



62 - Rebus 3 4 (6) 1 1 1 1 = 7 2 8 di Cocò

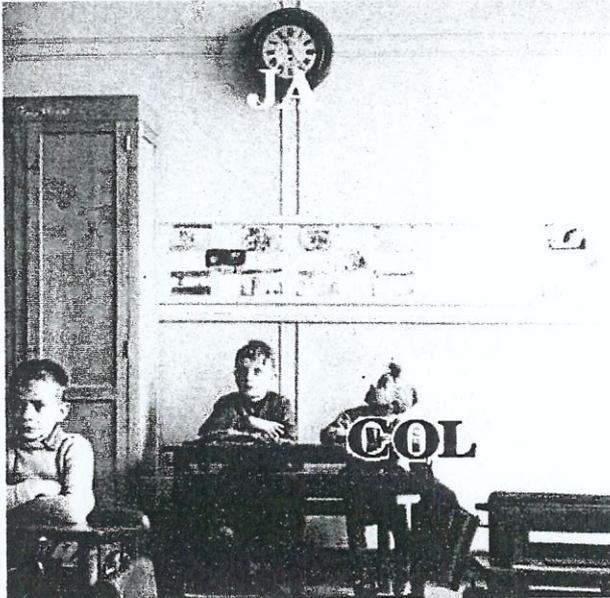


63 - Rebus 4 1 3: 1 6! = 6 9 di Orofilo

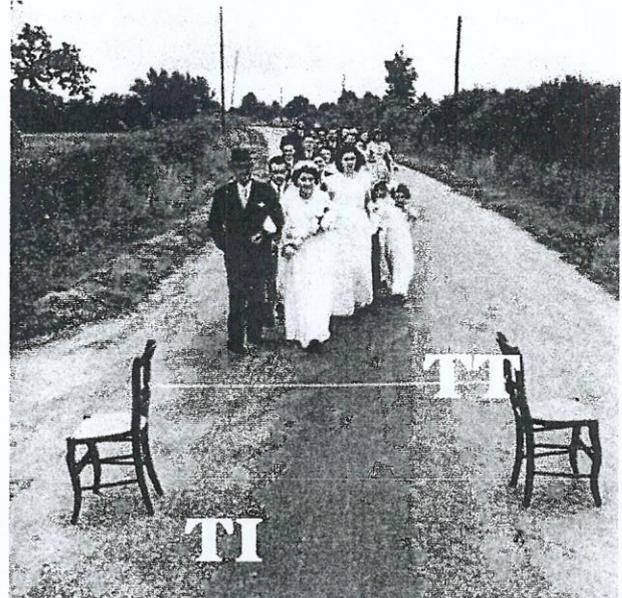


Terza manche

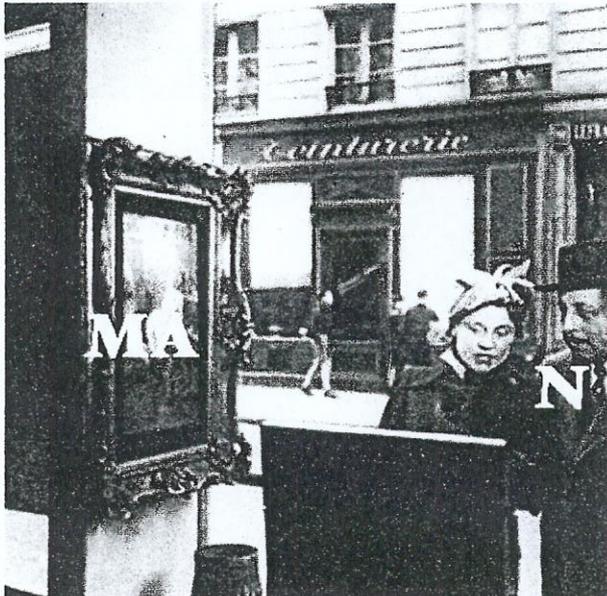
64 - Rebus 2 6 3: 7 7! = 6 2 10 1'6 di Kc8



65 - Rebus 2 5 2 3: 2 3 = 11 6 di The And



66 - Rebus 2 «4 2» 1 1 9 = 6 6 2 5 di Microfibra



67 - Rebus 1 1 1 4 2 (4 2?) 1 = 9 1'6 di Triton



**PLAY OFF
2007-2008**

**Quarta
manche**



②



③



①



④



⑥

PLAY OFF
2007-2008

Quarta
manche

⑤



⑦



⑩



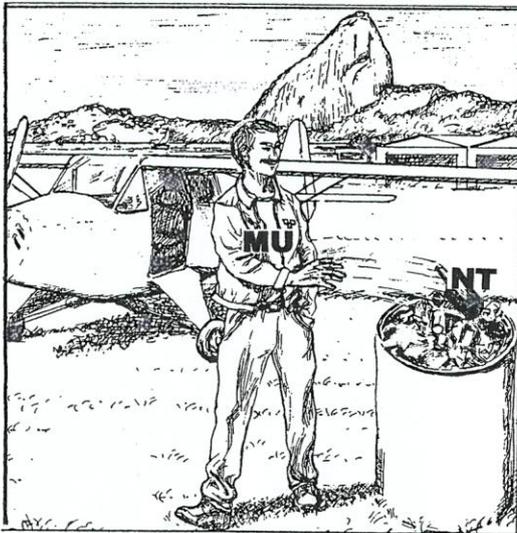
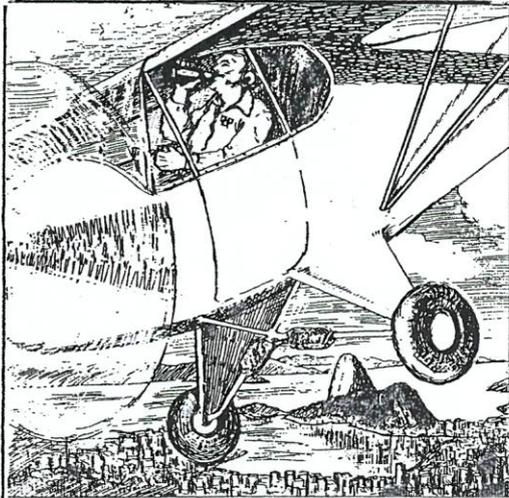
⑧



⑨



68 - Stereo 2 5 2 4 2, 1 3 = 7 12 di Tovi
dis. di M. Antolini



69 - Verbis 2, 4: 2 2 2 6! = 9 9 di Moise

— **GU**ido, stai sbagliando: è il p**ER**no tondo, non quello triangolare, che va nel foro dello st**IP**ite!

70 - Verbis 3 5 5 = 7 6 di Alan

— Rediga questi moduli e le darò la tintura medicinale che mi ha chiesto.

71 - Verbis 7 4 “5!” = 7 2 7 di Tovi

— Caro concorrente Nuno Ricardo Ribeiro de Oliveira, in quale altro modo si può chiamare questa gattina?

72 - Verbis 1 2 4 5 = 5 “7” di Alan

— Ho paura che quegli spa**C**iatori vadano a spacciare della m**AR**ijuana.

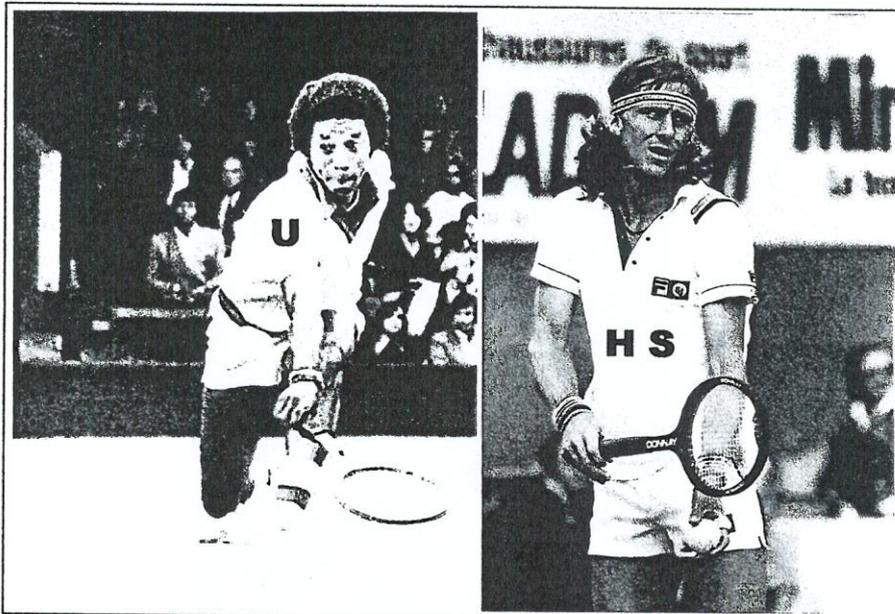
73-Verbis 1 5 2: 1 4? 2 = 8 1 6 di Tovi

— **Leo** non dovrebbe frequentare il **CO**mico Gnocchi.

74 - Verbis 5 2 2 2 2 4 = 5 12 di Alan

— Coraggio, non resti in strada: salga e venga qui assieme ai suoi due ter**RI**er!

75 - Rebus 1 4 1; 4 1 1 1 1 = “2 4 8” di Tovi



XVII SIMPOSIO ENIGMISTICO EMILIANO-ROMAGNOLO

Sabato 27 settembre 2008

Ristorante - Enoteca "Villa Prati"
via Nuova, 2447 - 47032 Bertinoro (FC)
www.villaprati.it

Programma

ore 10.15 Apertura del Simposio, presentazioni,
chiacchiere enigmistiche e non;
ore 11.30 Aperitivo e gara solutori;
ore 12.45 Pranzo (a tavola: lotteria e... sorprese);
ore 15 Gare estemporanee e premiazioni varie;
ore 17 Chiusura del Simposio (e, per chi vuole,
visita a Bertinoro).

Concorsi (la partecipazione è consentita anche a quei
pochi che non saranno presenti al Simposio)

1 - **REBUS** classico - ammessi d/r e stereo - su una
qualunque immagine avente per tema **la Romagna** nei suoi
molteplici aspetti (città, monumenti, eventi storici,
personaggi...). Non è obbligatorio fornire l'immagine.

2 - **FRASE ANAGRAMMATA** a senso continuativo tratta
dalla frase:

"Bertinoro, tutti i colori dell'ospitalità"

Per ogni concorso ciascun autore può inviare un massimo di
TRE lavori, entro e non oltre il

31 AGOSTO 2008

a **Gabriele Andreoli**, via Varazze 135, 47023 Cesena (FC)
o con posta elettronica a simposio enigmistico@gmail.com

Come raggiungere "Villa Prati" in auto (tranquilli, è più
facile di quanto sembri)

- uscire dall'autostrada A14 a **CESENA NORD** e immettersi
sulla E45 seguendo le indicazioni per **ROMA**;
- dopo 4 km prendere la seconda uscita (**CESENA OVEST -
VIA EMILIA**) e svoltare a destra sulla SS 9 (Via Emilia)
seguendo le indicazioni per **FORLÌ**;
- dopo 4 km, al grande incrocio con semaforo, svoltare a
sinistra per **BERTINORO** (via Consolare);
- dopo 300 m svoltare a sinistra (Via Piana);
- dopo 700 m svoltare a destra (Via Nuova);
- dopo circa 2 km "**Villa Prati**" si trova sulla sinistra.

Siamo a disposizione per prelevare in stazione (**Cesena o
Forlì**) chi arriverà in treno; nel caso vi preghiamo di avvisarci
con un po' di anticipo.

Quota di partecipazione: **30 (trenta) €** a persona da versare sul
posto.

Prenotazioni (entro il **20 SETTEMBRE 2008**)
preferibilmente via e-mail all'indirizzo
simposioenigmistico@gmail.com
o al numero telefonico 328.2161806

Per informazioni

simposioenigmistico@gmail.com

The And - tel. 328.2161806 gabandre@libero.it

Stark - tel. 328.4128648 stark79@libero.it

NOTIZIARIO BEI - 4/08

* Al 31 maggio 2008 hanno versato la quota di soci sostenitori
dell'Associazione G. PANINI 68 amici. Hanno dato un contribu-
to diretto allo sviluppo e alle iniziative della BEI: Adriano Mar-
co di Foligno, Chicco (Arrigo Perego di Milano), Giamalo e Cucù
(Lanfranco Bonora e Anna Maria Scardovi di Bologna), Magopi-
de, Il Nano Ligure, Mimmo, Noposys (Davide Spione di Verona),
Ulisse Santus di Treviglio.

* Hanno dato materiale enigmistico: Tiberino, Magina, Il Mag-
giolino, Federico, Orofilo, Guido. Grazie a tutti!

* La BEI, in collaborazione di Cartesio, ha contribuito con nu-
merose pubblicazioni e annate di riviste alla formazione della
sez. *Enigmistica* della nuova Biblioteca S. Giorgio di Pistoia.

*Nuove acquisizioni per la sezione Pubblicazioni:

- Cavedon, Stawski, "Il Cavedon - Dizionario enigmistico per nu-
mero di lettere", Internazionale Ediperiodici, Milano 1990
(omaggio di Orofilo);

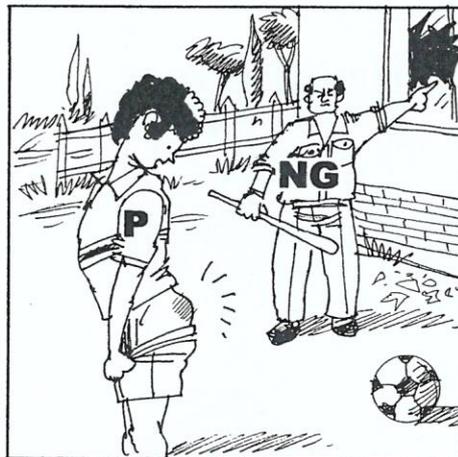
- 4 opere fuori commercio con anagrammi onomastici e frasi
anagrammate continuative del Prof Antonio Cervelli di Napoli
(omaggio dell'autore).

* Dopo la 20ª puntata della rubrica "Viaggiando tra i giochi
enigmistici", curata da Pippo e Nam sulla rivista "inCAMPER"
dell'Associazione Nazionale Camperisti, che uscirà nel fascico-
lo estivo, aggiorneremo l'intera serie riproposta nel sito
www.enignet.it; segnaliamo inoltre che sulla rivista mensile
"Leggere:tutti" (www.leggeretutti.it) Federico cura la rubrica
"L'angolo dell'enigmista", dedicata particolarmente al rebus.

* L'ultimo incontro *enigmistico* a Modena prima dell'estate si è
svolto sabato 28 giugno col solito programma.

PIPPO

76 - Stereorebus 1 1 5 2 4 = "6" 7 di Giga
dis. di F. Pagliarulo



1° classificato: *Snoopy*
 Rebus 1 5: 1 5 2 = 9 5

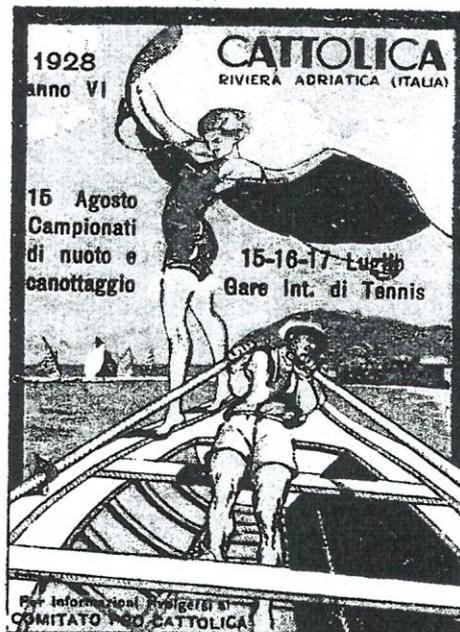


REBUS DA CATTOLICA

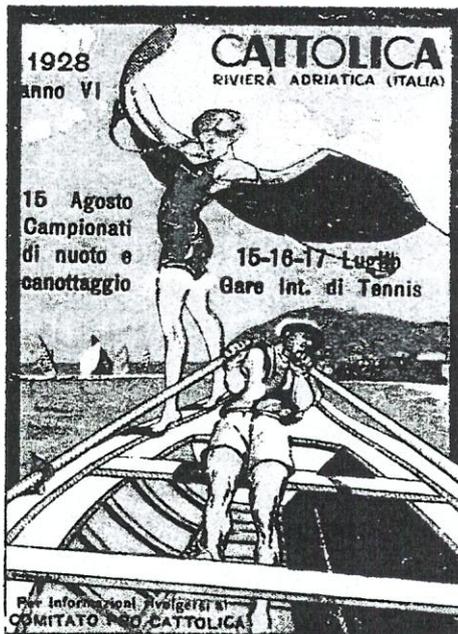
IX Convegno Enigmistico Adriatico 2008

GARA
 DI
 COMPOSIZIONE
 ESTEMPORANEA

2° classificato: *Il Cozzaro Nero*
 Rebus 3 1 (4) 4 6 2 = 10 10



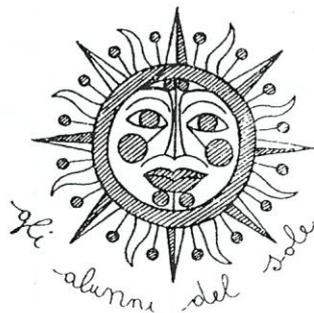
3° classificato: *Saclà*
 4 1 1 2; 4 1 4 = 6 6 1 4



4° classificato: *Marchal*
 Rebus 4 1 2 1 1 6 = 7 8



5° classificato: *Graus*
 Rebus 3 9: 2 1 1 (2 6?) = 10 8 1 5



Solutori 2008

n.1 n.2 n.3 n.4

1	Aurilio N.	62	46
2	Bagni L.	62	46
3	Baracchi A.	62	46
4	Bassetti L.	62	46
5	Barbujani G.	62	46
6	Becucci G.	62	46
7	Bein M.	62	46
8	Benucci R.	62	46
9	Bertaccini A. R.	62	
10	Bertolotto F.	62	46
11	Bitetto V.	62	46
12	Bonanno D.	62	40
13	Bosia M.	62	46
14	Cacialli T.	62	46
15	Cannata C. A.	62	
16	Capperucci U.	62	
17	Carosso R.	62	
18	Cavicchioli A.	62	
19	Cesa C.	62	46
20	Ciarrocchi E.	62	39
21	Ciasullo C.	62	46
22	Correggiari A.	62	46
23	Damiani A.	62	46
24	D'Auria L.	62	
25	Della Vecchia G.	62	46
26	Dessy G.	62	46
27	Fausti F.	62	46
28	Fioretti E. A.	62	41
29	Fortini N.	62	
30	Galantini M.	62	46
31	Gallo N.	62	
32	Gasperoni L.	62	46
33	Gaviglio G.	62	
34	Ghironzi E.	62	46
35	Granata V.	62	46
36	Lecca U.	62	46
37	Le Noci M.	62	46
38	Licitra A. M.	62	46
39	Lisi G.	62	46
40	Mannarini L.	62	46
41	Manzinello G.	62	46
42	Maestrini P.	62	46
43	Marchetti E.	62	46
44	Mazzeo G.	62	46
45	Melis F.	62	46
46	Micucci G.	62	46
47	Molteni E.	62	
48	Monga G.	62	46
49	Monti O.	62	
50	Mosconi M.	62	46
51	Napoli V.	62	
52	Nastari V.	62	46
53	Oss A.	62	45
54	Pacchiarini S.	62	46
55	Padronaggio F.	62	
56	Paolini C.	62	
57	Patrone L.	62	46
58	Petruzzelli N.	62	42
59	Piccolo S.	62	46
60	Porceddu A.	62	46
61	Rimini T.	62	46
62	Rinaldi A.	62	46
63	Rinaldi R.	62	41
64	Romano E.	62	46
65	Roncati S.	62	
66	Rotundo M.	62	46
67	Soldi A.	62	37
68	Squarcia E.	62	
69	Stramaccia S.	62	46
70	Trossarelli P.	62	46
71	Viezzoli A.	62	46
72	Viscardi C.	62	45
73	Viscuso G.	62	
74	Vittone M.	62	46
75	Vittone Torello P.	62	46
76	Zanaboni A.	62	46
77	Zullino V.	62	46

Soluzioni n. 2 - 2008

- | | | | |
|----|--|----|---|
| 1 | RI chi è sterile vanti, dicon tanti = Richieste rilevanti di contanti | 30 | l'avo R area C: ottimo! = Lavorare a cottimo |
| 2 | S C ricchi oli odia S? si = Scricchiolio di assi | 31 | rum in A N teche PA scola = Ruminante che pascola |
| 3 | (s'ignorino nassel!) N nati = Signori non assennati | 32 | rap AR azero = Rapar a zero |
| 4 | su B mulo crepò E rea = Aereo per Columbus | 33 | UN a picco la mandò LA = Una piccola mandola |
| 5 | DE va, stan T E, torna DO = Devastante tornado | 34 | F in IR emise rame NT E = Finire miseramente |
| 6 | S inglese dotta = Single sedotta | 35 | fa cilecca L. Colò = Facile calcolo |
| 7 | OR già dimena DI = Orgia di menadi | 36 | A I, tanti, marcan Toni = Aitanti marcantoni |
| 8 | con testaroli G, Archie = Contestar oligarchie | 37 | tratta (cura) C A o A vana? = Tratta Curacao-Avana |
| 9 | V à cuore, C l'amò = Vacuo reclamo | 38 | a MP "lo sil" lo dica LC: è struzzo! = Ampio silo di calcestruzzo |
| 10 | C E l'ebra rese quieto: C cantil = Celebrar esequie toccanti | 39 | FI schietto con T è stato = "Fischietto" contestato |
| 11 | diva netto divi mini = Divanetto di vimini | 40 | F I (era ora!) fa = Fiera orafa |
| 12 | ECC entri come S, saggio! = Eccentrico messaggio | 41 | AD è guarito? Ni = Adeguar i toni |
| 13 | marcia T? urcal = Marcia turca | 42 | costa D e L: lucra in A = Costa dell'Ucraina |
| 14 | RI chi ama rea RaC colta, l'E.T. ruppe = richiamare a raccolta le truppe | 43 | G... R... e G: gemito logico! Gregge mitologico |
| 15 | P recan cero? Si, or a LI = Precancerosi orali | 44 | di SF idea NIM osé = Disfide animose |
| 16 | P l'à già responso R = Plagiare sponsor | 45 | curi A V e scovi LE = Curia vescovile |
| 17 | SI S. Michele donò a N che l'emù R à = Sismi che ledono anche le mura | 46 | GIO chi si salassa in OTI = Giochi Sisal assai noti |
| 18 | UN à perso nave: l'à TA? = Una persona velata | | |
| 19 | in C i denti d'E "testati" = Incidenti detestati | | |
| 20 | tacchino NIN colla TI? = Tacchi non incollati | | |
| 21 | baratto: lo dice Ci = Barattolo di ceci | | |
| 22 | R azzera (R è Dio) V in I = Razze rare di ovini | | |
| 23 | assodo Pato = Asso dopato | | |
| 24 | Ci Nicole non è = Cinico lenone | | |
| 25 | Pato lo gira D: una TI à con GR esso = Patologi radunati a congresso | | |
| 26 | nume ricopri MI = Numeri coprimi | | |
| 27 | attoscò N? si, D era tosco per TO = Atto sconsiderato scoperto | | |
| 28 | ridon dantisti LI = Ridondanti stili | | |
| 29 | C alza, tura e stiva = Calzatura estiva | | |

A leggere tutte insieme le soluzioni di questo numero ho provato la piacevole sensazione di compulsare un'antologia di Rebus, tanto varia e di qualità è la produzione, ed estrosa la lettura in chiave (sia pure con qualche lieve forzatura in prima lettura). E' una testimonianza dell'inesauribile potenzialità del rebus *tout-court*.

Lamberto Gasperoni

I solutori per posta elettronica sono pregati di indicare sempre le proprie generalità (e non solo lo pseudonimo). Anche l'eventuale allegato dovrà riportare e le generalità e lo pseudonimo.

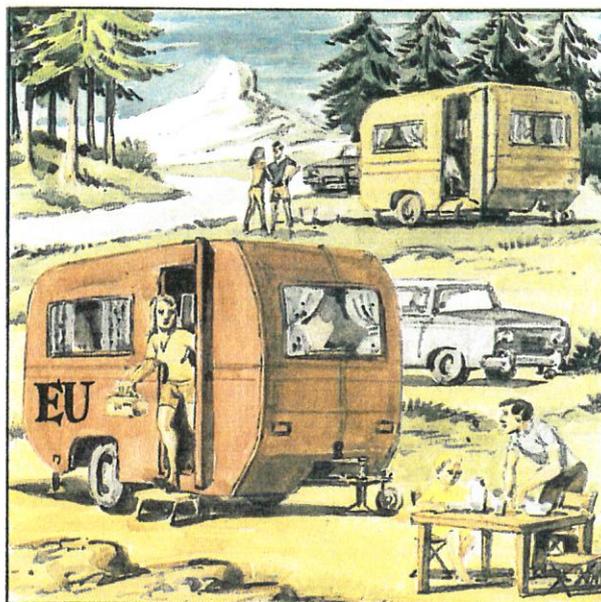
Si prega di inviare le soluzioni entro il 27 settembre 2008 a:
FRANCO DIOTALLEVI,
viadelle Cave 38, 00181 ROMA
tel-fax 067827789
diotallevif@hotmail.com

Rebus 4 5 2; 3 1; 4 2 = 3 4 4 1 5 4 di Briga
disegnato dalla Brighella



(da "L'Enimmistica Moderna", 7/1976)

Rebus a cambio 8 5 = 8 5 di Zanzibar
disegnato dalla Brighella



(da "L'Enimmistica Moderna", 7/1976)

sul prossimo numero del **LEONARDO**

**insediamenti
piramidali**



LEONARDO

rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'ARI

Rebus onomastico 1'6 1 1 4 = 5 8 di *Snoopy*



Rebus 1 1 1 8: "2 7?" = 7 1'5 7 di *Snoopy*



Direttore responsabile

Paolo Querio

Redazione

Gianni Corvi (Giacò)
Franco Diotallevi (Tiberino)
Federico Mussano (Federico)
Francesco Rosa (Quizzetto)
Nello Tucciarelli (Lionello)

Collaboratori di questo numero:

Adelchi (Antonio De Marchi)	Ilion (Nicola Aurilio)
Adrian (Adriano Coluccini)	Il Langense (Luca Patrone)
Aetius (Ezio Ciarrocchi)	Il Matuziano (R. Morraglia)
Alan (Alan Viezzoli)	Il Valtellinese (I. Ruffoni)
Argo Navis (A. Tapinassi)	L'Esule (Cesare Ciasullo)
Arkansas (M. Rotundo)	Kc8 (Filippo Bianchi)
Azimut (Luca Montini)	Marchal (A. Marchioni)
Cinocina (D. Giacometto)	Matt (Matteo Altavilla)
Cleos (Giovanni Caso)	Mavi (Marina Vittone)
Cocò (Margherita Barile)	Microfibra (S. Nicolucci)
Diotallevi Franco	Mussano Federico
Federico (F. Mussano)	N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)
Emt (Emanuele Toselli)	Orofilo (Franco Bosio)
Ghilardi Attilio	Panico (Domenico Pantaleo)
Giacò (Gianni Corvi)	Pipino il Breve (G. Sangalli)
Giga (G. Marco Gaviglio)	Serse Poli (Piero Pelissero)
Gipo (Giuseppe Pontrelli)	Snoopy (Enrico Parodi)
Giucavit (V. Carcangiu)	Stark (Stefano Andreoli)
Guido (Guido Iazzetta)	The And (G. Andreoli)
Ibbischerò (Gino Lisi)	Triton (Marco Giuliani)
Il Ciociaro (E. A. Fioretti)	Tucciarelli Nello
Il Cozzaro Nero (M. Blasi)	Verve (Francesco Traversa)

Disegni originali di:

Antolini Michele
Baroni Alfredo
Dellisanti Antonella
Gastaldi Giovanni
Ghezzi Brighenti Maria (La Brighella)
Moisello Paolo (Moise)
Padus
Pagliarulo Franco
Stramacchia Siro

Corrispondenza

Nello Tucciarelli, via A. Baccarini 32/A, 00179 Roma
Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 Roma
tel./fax 067827789 - email: diotallevif@hotmail.com

Quota Associativa ARI 2008, comprensiva del "Leonardo": Euro 49 (affrancatura compresa)
Solo il "Leonardo": Euro 35 (affrancatura compresa)
Versamento sul c.c.p. 19806009 o con bonifico bancario (IBAN IT 16 K 07601 03200 000019806009)
sul c.c.p. 19806009 intestato a: Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 Roma

Stampa in proprio, in fotocopia.
Vietata la riproduzione, anche parziale, di quanto pubblicato, senza dichiararne la fonte.

Autorizzazione Tribunale di Roma n. 287 del 2 luglio 2004

29° CONVEGNO REBUS

Roma, 14 - 16 novembre 2008

Ricordiamo che il 29° Convegno Rebus si terrà al "Parco Tirreno", v. Aurelia 480 - 00165 Roma. Per le prenotazioni (www.parcotirreno.it), t. 06.664911 - Sig. Roberto Aceti. Alcune ulteriori precisazioni a pag. 29.

Congratulazioni vivissime al Dott. Paolo Querio, Direttore responsabile del Leonardo, da parte della redazione e di tutti gli amici rebusisti, per i suoi 40 anni di anzianità aziendale maturati presso il giornale LA STAMPA di Torino.



Paolo Querio durante la premiazione.

Vivissime condoglianze ad Hammer (Giulio Ferrari) per l'improvvisa scomparsa dell'amato genitore da parte della redazione del Leonardo e di tutti gli amici rebusisti.

In questo numero

Orofilo: *I passi* (p. 4)
Il Langense: *Rebus o Imago?* (pp. 6-7)
Federico Mussano: *Insediamenti piramidali* (pp. 12-13)
Federico Mussano: *Bottoni americani* (p. 15)
Play Off 2007-2008: *esito quarta manche e finale* (pp. 16-17-18)
Federico Mussano: *Fior di poeta e di rebusista* (pp. 20-21)
Rebus, Imago, Verbis: pp. 3,5,8,9,10,11,14,19,23,25,26,27,28,29.
Attilio Ghilardi: *Ricordo di Tenaviv* (p. 22)
Franco Diotallevi: *Erio Nicolò, Tex e i rebus* (p. 24)
Filo diretto: (p. 29)
Rebus da Cattolica: p. 30
Inoltre: Comunicazioni, recensioni, notiziari.

I rebus in prima e quarta di copertina concorrono alla gara solutori, pur non riportando la numerazione progressiva.

CAMPIONATO AUTORI "LEONARDO" 2008

Al Campionato (per soli abbonati), durata di un anno solare, partecipano i rebus classici, stereo, a domanda e risposta (con/senza disegno) pubblicati durante il 2007.
Tre premi ai primi tre classificati.

CAMPIONATO SOLUTORI "LEONARDO" 2008

A fine anno, se più concorrenti avranno soluzioni totali o parziali, sarà effettuato un sorteggio. Premi: una targa a ciascun vincitore.

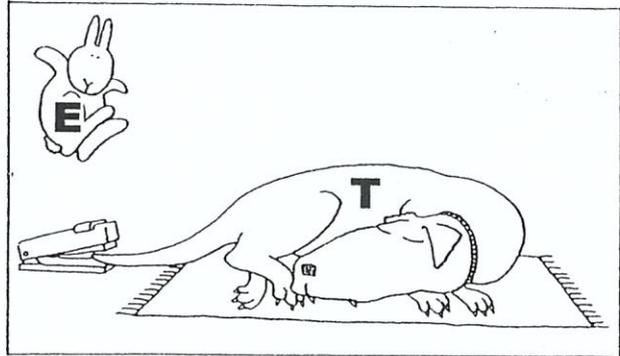
Cinque rebus di Marchal

1 - Rebus 1 1 1 1 2 6 5 = 1'5 8 3!



— Marilena aveva promesso al padre che avrebbe sposato un tipo come lui...

2 - Rebus 1 5, 7, 5 1 1 = 7 6 1'6

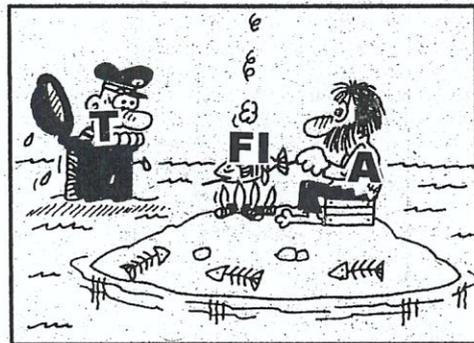


3 - Rebus 2 4 9 = 6 2 7



— Ce l'hai sempre con lui, vero, Rossi?

4 - Rebus 1 9 3 2 1'1 = 5 5 7



— E' il buon odore della sua cucina che ci ha attratto fin qui!

5 - Rebus 1 4: 2 3 1 1 5 2 1 5 = 7, 10 8



I PASSI DI OROFILO

Sintetizzo in breve due opinioni molto diverse: per Cleos (vedi Labirinto di settembre) l'enigmistica dei giochi poetici è arte nel rispetto della regola del doppio soggetto, per Guido (Leonardo di luglio), invece, l'enigmistica è arte senza regole, anzi il bello dell'enigmistica, e del rebus in particolare, sarebbe (anche) non rispettare le regole. Per me è molto difficile dire cosa è arte e cosa non è. Soprattutto è difficile, credo in assoluto, giudicare forme espressive contemporanee, come, ad esempio, l'arte figurativa moderna. Per quanto riguarda il rebus e l'enigmistica in generale si rischia di darne dei giudizi di parte, senza un razionale e necessario distacco. Ovviamente è molto più facile, basandosi sulla prospettiva storica, affermare che "Lo sposalizio della Vergine", citato da Guido, è sicuramente un capolavoro artistico. Posso azzardare un paragone con forme espressive recenti ritenute artistiche come il cinema e i fumetti. Al confronto però la nostra produzione rebussistica appare comunque sempre settoriale e limitata anche per il fatto che i nostri giochi non sono traducibili in altre lingue, funzionano solo in italiano. Inoltre i nostri rebus non sono subito facilmente comprensibili da parte un vasto pubblico ma bisogna prima capirne il meccanismo, talora piuttosto complicato ed artificioso. Con questo non voglio sminuire le nostre invenzioni, frutto del nostro ingegno. Lo sanno bene anche all'estero che la nostra enigmistica che si basa sui giochi della tradizione classica è la più evoluta e la migliore al mondo. Altro però è darle un valore universale. Non mi dispiacerebbe se, come autore di rebus, mi paragonassero ad un giocoliere della parola ed una mia chiave originale a un gol segnato di tacco da Ibrahimovic. Come uno scultore mi vedo limare e scalpellare una materia dura e ribelle come le parole e a trasformarle, dando a loro un nuovo divertente significato. Nel rebus, però non basta lo schema, a torto non legalmente ritenuto prodotto dell'ingegno e non protetto dal plagio ma occorre l'illustrazione che molte volte non è frutto del lavoro dell'autore. E allora è importante che il

disegnatore capisca lo schema e lo renda nella maniera più opportuna senza fronzoli ed elementi che possano confondere il solutore. Non si richiede un'illustrazione artistica. Se c'è, tanto meglio, ma non è questo il punto. Il disegnatore deve essere molto chiaro e didascalico per istradare il solutore. Deve dar l'idea che, seppur difficile, il gioco è risolvibile ed esatto, senza tranelli, intoppi e astruserie incomprensibili. Raramente un rebus difficilissimo è bello, spesso non è stato realizzato "a regola d'arte" (guarda un po' che espressione scandalosa è venuta fuori, giuro di non averla scritta apposta...). Un discorso diverso si deve fare per i rebus su vignetta o illustrazione preesistenti. In questo caso la bravura è tutta dell'autore che deve scoprire la migliore interpretazione del tema dato. Per le vignette umoristiche, poi, non guasta per nulla un'espressione divertente, un commento spiritoso a livello di prima lettura. E' chiaro che a livello di concorso per i giochi del primo tipo conta moltissimo una convincente realizzazione della chiave, basilare per dare un giudizio globale sul gioco, mentre per quelli del secondo tipo conta solo la trovata dell'autore sull'immagine proposta, uguale per tutti i concorrenti. Essendo anche due tipi di procedimenti inventivi diversi per gli autori è anche impossibile paragonarli per cui non si può dire, come afferma Guido, che un gioco ideato su un dipinto di Leonardo per la sua artisticità possa superare le realizzazioni della Brighella o di Enrico. Altre affermazioni che Guido mi attribuisce e che io comunque condivido non sono mie. "Un rebus è bello quando rispetta le regole" l'ha scritto Stefano Bartezzaghi in "Lessico e Nuvole" del 13 dicembre 2007. "Un rebus è sbagliato quando presenta una smaccata equipollenza o manifesta errori di sintassi" è ciò che pensa il Langense (vedi il suo saggio nel Leonardo Ottobre 2007, pag. 31). Se veramente non esistessero regole e il rebus fosse solo arte che differenza ci sarebbe tra una rappresentazione allegorica, un simbolo, una pittura e il nostro rebus? Appena definiamo il rebus poniamo dei paletti, diamo delle indicazioni che delimitano il campo in cui operiamo. Potremmo agire in maniera diversa?

Quattro rebus di Snoopy

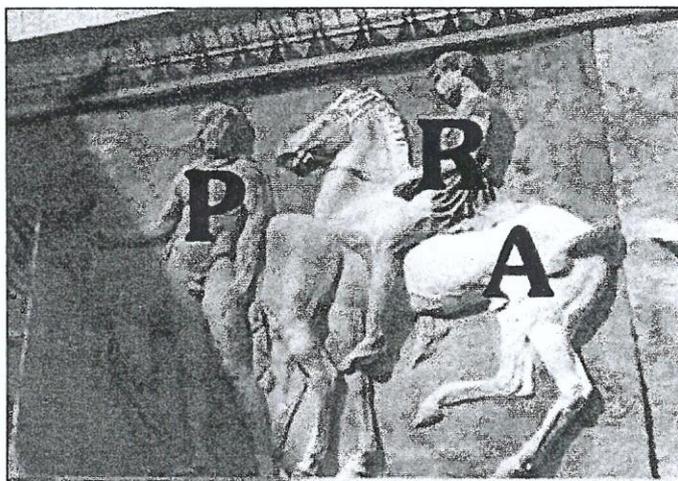
6 - Rebus 2 1 4 4 = 5 6



7 - Rebus 3 10 2 5 1 1 = 5 5 5 7



8 - Rebus 1 1 1 3 2 5 : 4 1 1 = 7 2 6 4



i fregi del Partenone

9 - Rebus 2 4 : 6, 2, 1! = 7 8



REBUS o IMAGO?

In riferimento ai "Passi" pubblicati sul numero scorso (3/2008), riguardo alle differenze tra rebus e imago e alla scelta dell'utilizzo del tipo di gioco, mi permetto di esprimere il mio parere.

Da quanto si evince dalle parole introduttive del suo articolo, è chiara l'intenzione di *Orofilo* di soffermarsi sull'aspetto puramente nomenclaturale della classificazione dei giochi enigmistici, ma secondo me a questo punto può essere opportuno affrontare anche un approfondimento di carattere più concettuale. Bene fa l'autore a citare le esatte parole che *Bardo* utilizzò in sede di presentazione dell'imago, cioè che questo tipo di gioco "*vuol differenziarsi dai rebus creati su disegni con didascalia preesistente, o dai rebus a cui vengono apposte scritte per esplicitare elementi poco chiari...*". Proprio quest'ultima frase dovrebbe fugare ogni ambiguità: le parole mi pare non lascino adito a dubbi, ossia anche il rebus con didascalia appositamente creata dall'autore rientra ancora nella famiglia del rebus. Il rebus con didascalia può essere quindi il classico rebus su/per vignetta (in cui la didascalia è il testo umoristico, la battuta di spirito), il rebus su opera d'arte (autore/titolo dell'opera), il rebus con testo letterario a fronte, il rebus su fumetto preesistente, ma anche, per l'appunto, il rebus in cui l'autore, in mancanza di un'immagine da ritenersi sufficientemente esplicitiva, si prende la briga di integrare il supporto figurativo con un intervento di tipo testuale ad hoc per indirizzare il solutore verso la chiave da svelare. Ritengo utile portare a tale proposito un esempio, citando un rebus pubblicato a firma *Snoopy* sul numero 18 (agosto 2008) del *Canto della Sfinge*, la cui soluzione è "**OR** Daguerre **SC** à = orda guerresca" e per la cui raffigurazione l'autore ha ritenuto opportuno integrare il supporto iconografico con la spiegazione testuale "*L'inventore della fotografia*", senza la quale il solutore si sarebbe indubbiamente trovato in difficoltà (come si sarebbe potuto intuire mediante la sola figura che quell'individuo fosse proprio il signor Daguerre?). Questo è un rebus bello e buono, e non credo che qualcuno (autore, solutori, redattori) si sia posto alcun dubbio al riguardo. Per non parlare poi del fatto che negli ultimi anni sta andando molto di moda un espediente di indiscutibile efficacia (ma che va un po' a discapito, va detto, dell'estetica), cioè l'utilizzo della classica

"nuvoletta" che consente di dare voce ai soggetti ritratti, integrando la sceneggiatura in modo tale da fornire indicazioni preziose, se non indispensabili, per la determinazione della soluzione.

Il punto fondamentale su cui non mi trovo d'accordo con *Orofilo* è ciò che lui sostiene (anzi, pare quasi darlo per scontato) in conclusione di articolo, vale a dire che per me l'imago NON è affatto un "tipo di rebus": a prescindere dal fatto che per tipo di rebus io solitamente intendo il rebus classico, il rebus a domanda e risposta, il rebus stereoscopico, il rebus a rovescio, il rebus a variazione, il multirebus... ma se con tipo di rebus invece vogliamo riferirci al rebus su fumetto, al rebus su vignetta, etc, è cosa nota che tutti questi giochi si chiamano semplicemente "rebus", mentre l'imago si chiama "imago" (e non, per dire, "rebus imago"), anche se la classica struttura <diagramma - illustrazione - doppia lettura> è evidentemente la medesima. Casomai l'imago può essere considerata come l'evoluzione illustrata del *verbis* (che NON è, o per lo meno non lo era nelle intenzioni di chi lo ha tenuto a battesimo, un puro e semplice rebus descritto, anche se come tale, per semplicità, viene definito in enigmistica popolare), insomma uno strumento attraverso il quale si possa arrivare a confezionare esposti più sintetici, e di conseguenza più leggibili e accessibili (alcuni *verbis* sembrano effettivamente dei romanzi...). Il classico utilizzo dell'imago, per lo meno quello a cui statisticamente finora si è ricorso con più frequenza, è riconducibile infatti alla rappresentazione figurata di personaggi noti, di luoghi, ma anche di animali, di oggetti (rappresentazioni che, a parole, nel caso del *verbis*, necessiterebbero di descrizioni pesanti e articolate) a cui viene associata un'esclamazione di carattere pressoché telegrafico e tipicamente non... convenzionale (trovo calzante il seguente esempio, ancora tratto dal *Canto della Sfinge* n. 18, a firma *Kc8*: "Colò **S**, sali su motori! = colossali 'sumotori'", lettera S sulla presentatrice Licia Colò ritratta a fianco di alcuni motori, con esposto, a lei riferito, "*Vacci sopra!*").

Un rebus accompagnato da una didascalia che semplicemente descrive o puntualizza, quindi, non si trasforma automaticamente in imago, bensì come rebus nasce e come tale rimane e va considerato, essendo l'imago,

così come il *verbis*, nata esclusivamente per dare la possibilità di sfruttare chiavi altrimenti inutilizzabili attraverso il rebus propriamente detto. Se, d'altronde, la parte verbale si presenta sotto forma di riflessione personale, in prima o seconda persona singolare/plurale, sotto forma di invito, di esortazione, di espressione di sensazioni, di sentimenti o in generale di concetti astratti, ciò allora consente al gioco di varcare il confine del rebus classico e quindi di acquisire una propria dignità a sé stante. Mi rendo perfettamente conto che la linea di questo confine può essere assai fluttuante, giocando l'interpretazione e la sensibilità dell'autore un ruolo determinante; quello che esprimo è semplicemente il modo in cui solitamente mi pongo davanti ai giochi e provo a classificarli, cercando di trovare un denominatore comune per alcuni aspetti che sono tutt'ora controversi, e che forse sono destinati a rimanere tali: lungi da me il proposito di entrare, in nome di un'agognata (?) oggettività, nel campo delle famigerate "regole", a cui sono dichiaratamente allergico e refrattario...

Questa discussione mi fa piacevolmente riportare alla memoria la seduta tecnica tenutasi al Convegno A.R.I. di Firenze (settembre 2004), incontro in cui venne presentato agli addetti ai lavori, in maniera "ufficiale", il *verbis*, che fu accolto dai presenti di allora in un clima misto di entusiasmo e scetticismo, e soprattutto mi fa ricordare il lungo dibattito che ne seguì, dibattito imperniato principalmente sulla questione della "disegnabilità" o meno del gioco. Se l'esigenza di introdurre un gioco come il *verbis* è sorta per allargare gli orizzonti compositivi, ossia per dare la possibilità di utilizzare chiavi non sfruttabili attraverso il rebus, non vedo perché mai si dovrebbe realizzare comunque come *verbis* un normale rebus, dal momento che, banalmente... a parole tutto è possibile, dal gioco più semplice a quello più elaborato (5 5: "Un frutto *kaiser* **O** e una covata **N** di una chioccia"; 6 1 7: "Il povero cristiano **S** nell'arena deve tenere a bada il feroce leone **EG**, altrimenti sarà la sua fine...", e così via). Questa era e rimane la mia posizione, che si può estendere, tornando al tema, in modo del tutto analogo alla questione riguardante l'*imago*, seguendo i ragionamenti fatti in precedenza.

Le considerazioni sulla scelta del tipo di gioco da utilizzare sono la chiave di lettura per entrare, brevemente e in conclusione, nel

merito dei giochi portati come esempio da *Orofilo*, il quale si pone, per l'appunto, la domanda cruciale: "Ma questi giochi si sarebbero potuti realizzare in altra maniera?". Per quel che riguarda "**OR** già dimena **DI** = orgia di Menadi" di *Snoopy*, mi sento di dire che non ci troviamo affatto alla prese con una chiave irrealizzabile attraverso un classico rebus, certo una didascalia è necessaria, cosa che è stata fatta: dei tre giochi citati, questo è comunque l'unico che è stato presentato con un esposto un po' particolare (più vicino a quella linea di confine...), pur non avendo a mio avviso, ripeto, una chiave talmente particolare da dover ricorrere all'*imago*. Passando al secondo ("Scalò **P**, però sola, **TE** = scaloppe rosolate" di *Triton*), condivido in toto il pensiero di *Orofilo*, il quale sostiene che si sarebbe potuto realizzare come stereo a due vignette. Alla sua domanda "Questo potrebbe essere un buon motivo per non ritenerlo un'*imago*?" rispondo senza esitazione "Sì". Infine, per il terzo ("**S** inglese dotta = single sedotta" di *Snoopy*) *Orofilo*, esclusa a priori l'ipotesi dell'*imago*, suggerisce correttamente "un'illustrazione canonica" secondo la quale "l'inglese, meno carina, sarebbe stata sommersa da libri di vario argomento": forse val la pena ricordare che alcuni anni fa è stato pubblicato qualcosa di molto simile...

Il Langense

(6, 7)

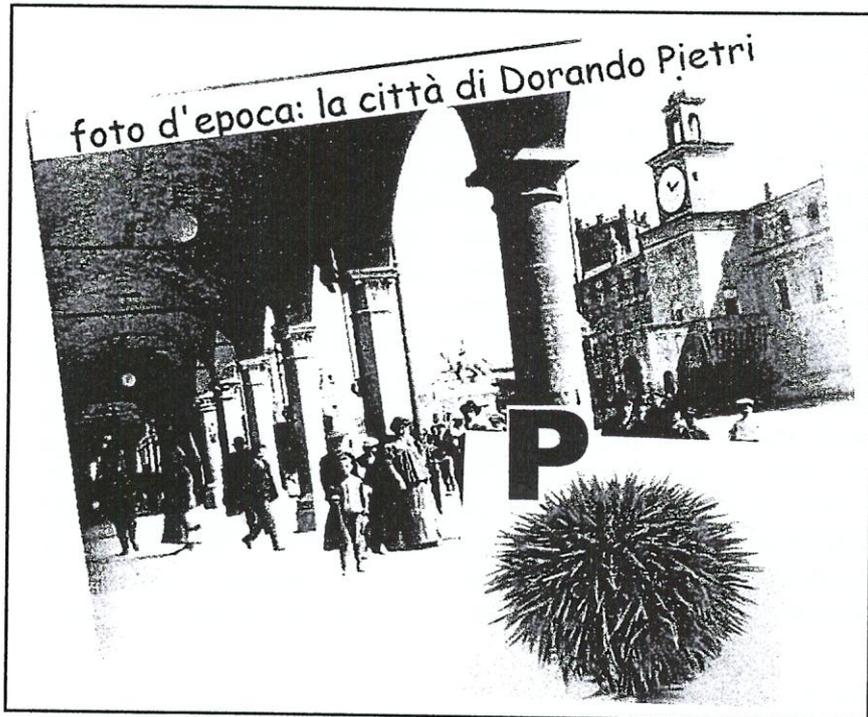


(da "La Settimana Enigmistica" n. 3742)

© La Settimana Enigmistica - Diritti riservati

Tre illustrati di N'ba N'ga

10 - Rebus 1 2 5 6? 1 6? 2 = 6 6 11



11 - Imago 1 5 7 3 = 4 7 5



Gli paghiamo la tassa sulla casa

12 - Rebus onomastico 4 4 1 = 5 4



//// SHARIF



//// MONTI

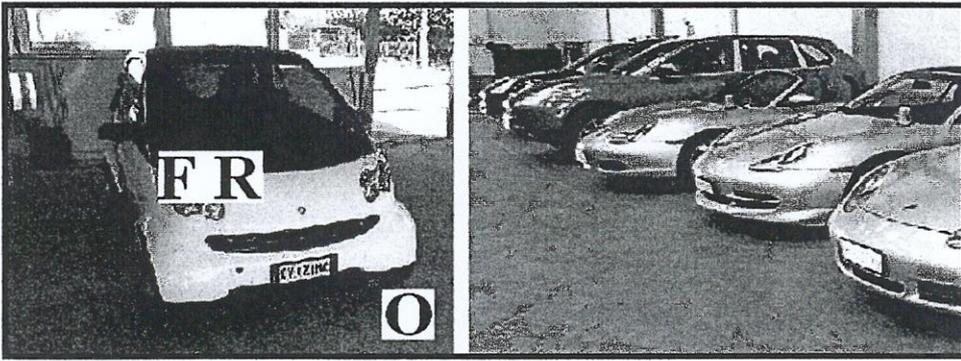


//// //////////////

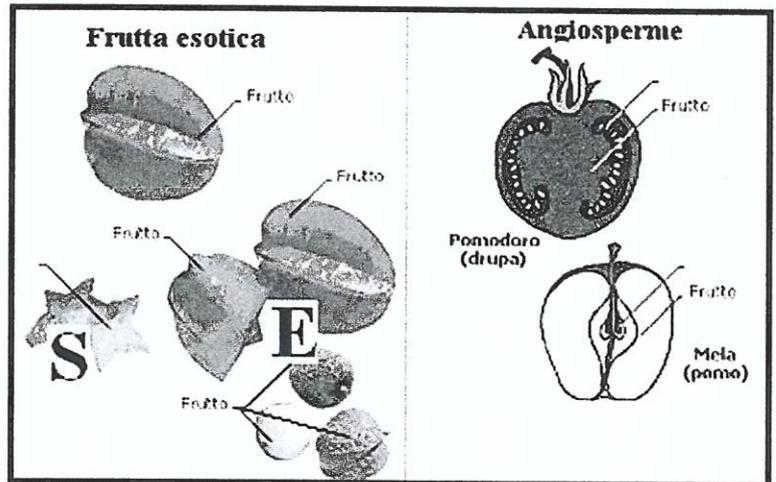
Tre omonimi

Quattro rebus di Ilion

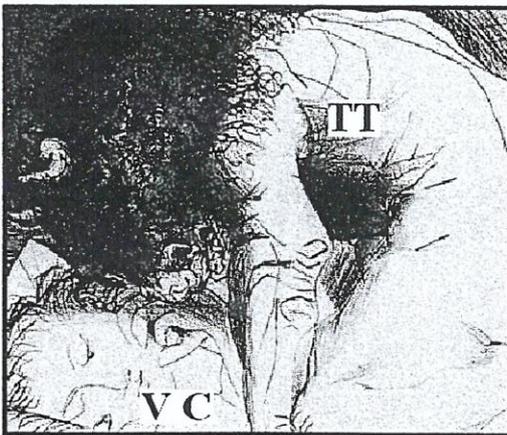
13 - Rebus 3 1 1 1 2 1: 1 5 2 1 = 9 1 1 . 7



14 - Rebus 1: 1 7 4 4? = 5 6 6



15 - Rebus 1 1 1-3 3 4 2-5 = 7 4 9



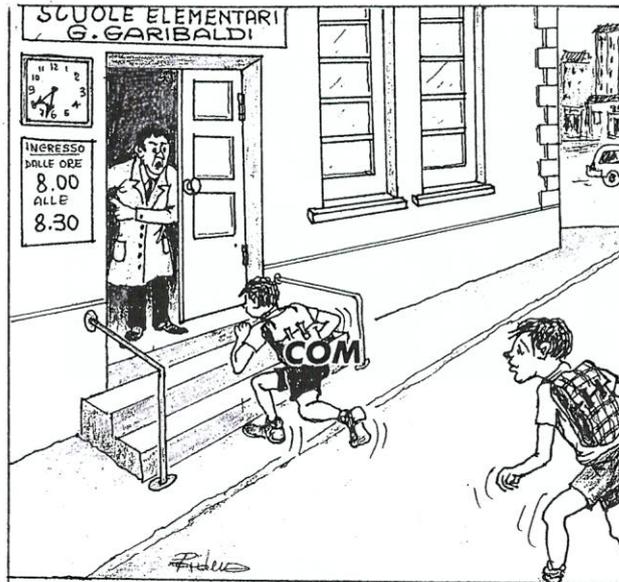
Picasso, *Minotauro acariciando a una mujer dormida*, 1930

16 - Rebus 8 1'7 = 3 3 2 8

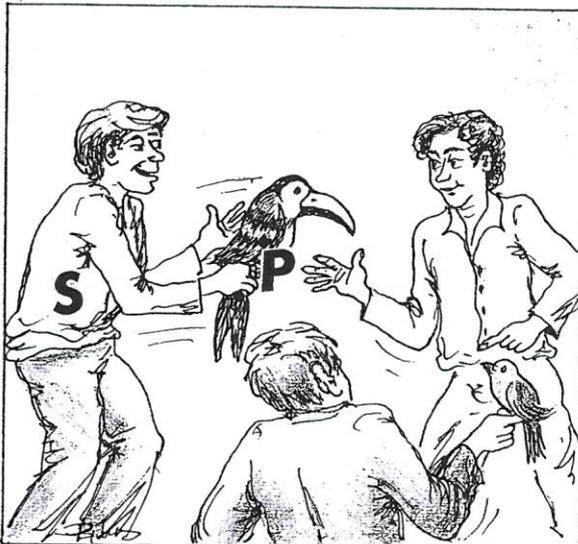


Cinque rebus disegnati da Padus

17 - Rebus 3 3 8 = 9 5 di Snoopy



18 - Rebus 1 9 1 8 = 10 9 di Aetius



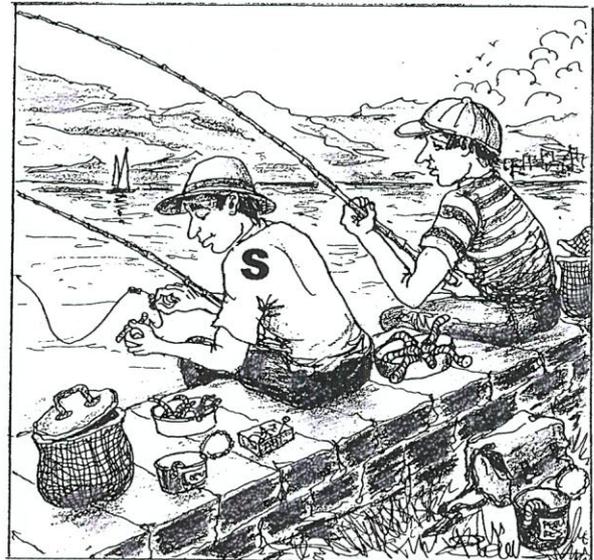
19 - Rebus 2 1 7 2 3 1 3 = 6 2 4 7 di Giga



20 - Rebus 1 4 2 1 2 1 8 = 5 4 10 di Snoopy



21 - Rebus 1 1 3 4 8 = 6 6 5 di Adrian



Sei rebus disegnati da Moise

22 - Rebus 2 1 5; 4 1; 3 1 1 1 6 = 8 3 2 12 di *Giacco*



23 - Rebus 3 5 4 5 3 = 8 6 6 di *Emt*



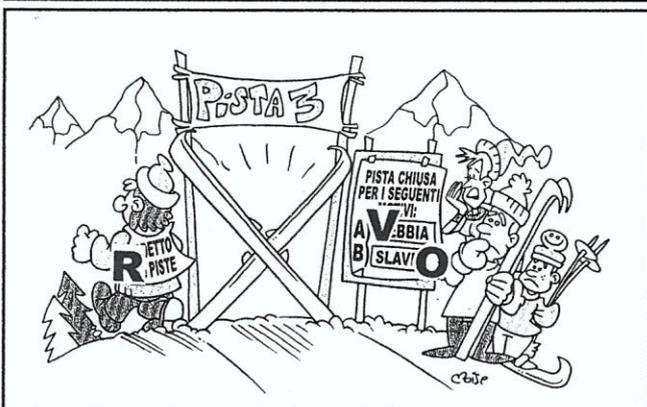
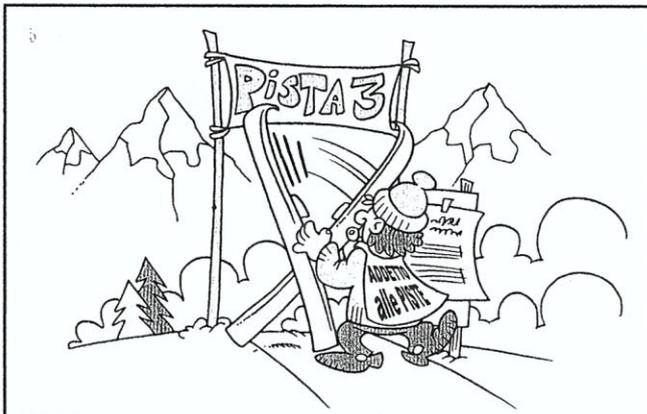
24 - Rebus 3 1: 2 6 5 1 1 = 10 9 di *Orofilo*



25 - Rebus 5 11 "3" = 5 2 5 7 del *Cozzaro Nero*



26 - Stereorebus 3 1 6: 4 1 1 = 8 8 del *Matuziano*



27 - Stereorebus 2 1 6 1 5 = 7 8 di *Panico*



Insediamenti piramidali

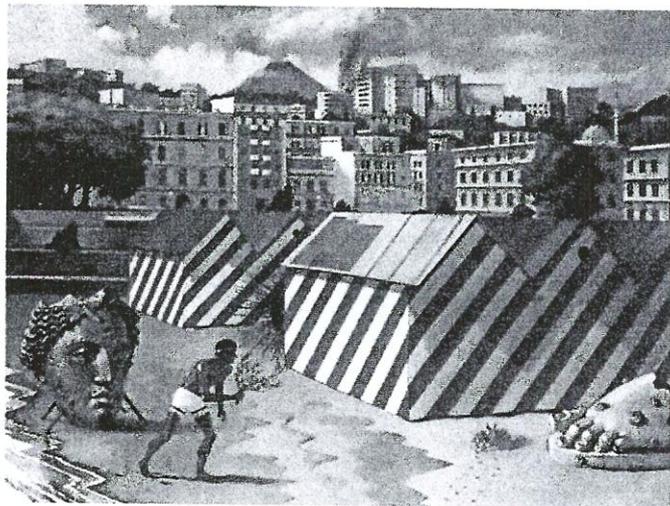
conversazione di Massimo Livadiotti con il Leonardo

Ⓛ Per noi enigmisti non tutti gli anni sono uguali: 2002 ad esempio è un palindromo, un anno che si può leggere nei due versi. Anche per te il 2002 è stato un anno particolare, vero?

ML L'anno del mio primo quadro-rebus: IL(5)NO(5)T(3), questo il titolo dell'opera.

Ⓛ "Il bagnino sognatore", un tema a cui ti eri già dedicato in passato.

ML Sì, presso la Collezione della Farnesina c'è un mio olio del 1998 fortemente



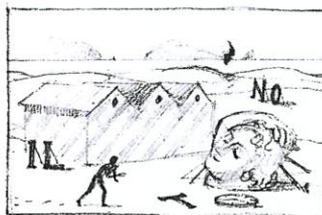
narrativo e onirico. Una spiaggia e su essa un uomo emerso dal mare che cammina tenendo in mano un ramo di corallo.

Ⓛ Corallo di un rosso acceso, come le lettere (i grafemi IL, T e NO) che compariranno poi nella versione rebussistica del dipinto assieme a variazioni iconiche e cromatiche funzionali alla definizione del gioco enigmistico.

ML Senza dubbio. L'ambientazione teatrale e le varie simbologie (dechirichiane, mitologiche, orientali¹) permangono ma la grande testa di pietra passa dalla posizione eretta ad una collocazione sdraiata, immersa nel sonno e nel sogno.

Ⓛ E appare un orologio a indicare le "ore" che, assieme alla lettera T, costituiscono la chiave di chiusura della parola "sognatore". A proposito del

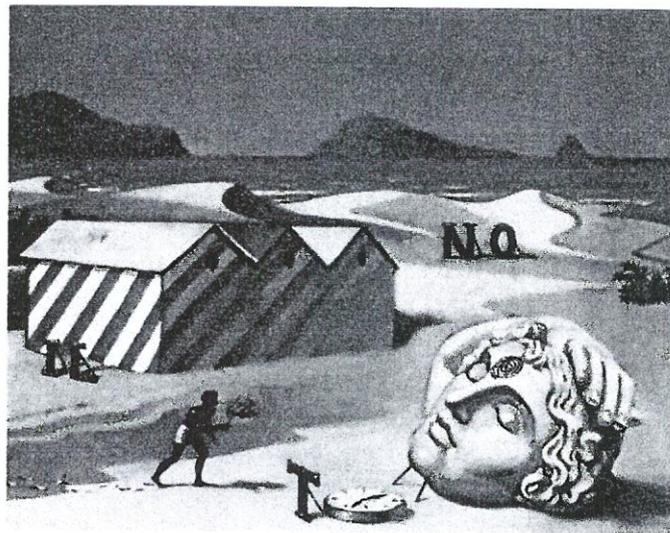
¹ Massimo Livadiotti, nato a Zavia (Libia) nel 1959, ha vissuto a lungo nello Yemen.



IL (5)NO (5)T (3) 1998

grafema, noto che nel bozzetto di preparazione al dipinto la "T" era adagiata sulla sabbia ad una certa distanza dall'orologio.

ML Sì, è poi nell'esecuzione del dipinto del 2002 che ho voluto legare più intimamente la T a "ore", mettendola ritta (così come le altre lettere) e avvicinandola all'orologio al punto che l'ombra del grafema tocca le ore. Altre variazioni funzionali al gioco enigmistico sono la semplificazione dello



sfondo con la scomparsa dei palazzi moderni e degli alberi così da accentuare la focalizzazione (artistica e rebussistica) sulle varie tonalità di blu del complesso cielo / mare / strisce diagonali, sul giallo della sabbia e delle dune e sui grafemi rossi.

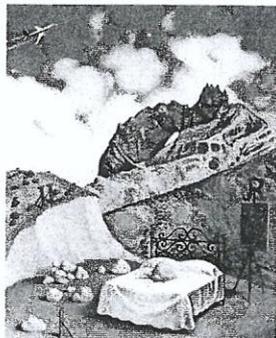
Ⓛ E' interessante analizzare il linguaggio dei colori nelle tue opere. Già nel tuo periodo pre-rebussistico, Italo Mussa aveva individuato come tuoi tratti di *meticciato stilistico* l'amore per l'esotico cromatico...

ML ... e il paradosso iconografico. L'atmosfera del rebus contribuisce senz'altro a rafforzare questi elementi: inoltre il coinvolgimento del pubblico aumenta grazie alla proposta di un *crittogramma* da decifrare.

Ⓘ *Crittogrammi*² è un termine che usi in senso più generale di *rebus*?

ML Sì, insiemi di elementi enigmatici da risolvere sono individuabili non solo nei quadri-rebus ma anche nelle mie riflessioni pittoriche sui numeri.

Ⓘ Ricordo infatti il sette, numero delle lettere di Socotra, isola dello Yemen che spesso ricorre nei tuoi dipinti. Invece, al di fuori del contesto esoterico dei numeri, ricordo l'otto in un tuo rebus. Un quadro autoreferenziale che citava uno strumento del pittore: secondo la notazione dia-



grammatica a cui sono abituato come rebusista io scriverei

2 4; 1 5; 1 4 = 2 10 5

ML "IL(4)L(5)R(4)" è invece il diagramma che fornisce titolo al dipinto.

Ⓘ Tra l'altro (fermo restando che i quadri-rebus sono opere d'arte da non analizzare secondo le regole di identità etimologica o di scorrimento grafemico da sinistra a destra tipiche del rebus moderno) in questo caso il quadro si avvicina molto alla combinazione di un rebus canonico:

IL cava; L letto; R otto = Il cavalletto rotto

ML Esiste una doppia autoreferenzialità: quella da te evidenziata (la tela si appoggia al cavalletto e la tela parla di "cavalletto") e la rottura del cavalletto stesso, presente non solamente nell'aggettivo "rotto" ma anche nel disegno della zampa rotta (e poi in qualche modo aggiustata) del cavalletto.



Ⓘ Autoreferenzialità pure rintracciabile nel quadro presente sull'ultimo Leonardo e riprodotto in IV di

copertina: sullo sfondo si notano alcune abitazioni primitive e, volendo essere più precisi, si tratta di **insediamenti piramidali**.

ML Il rebus infatti mostra la chiave

IN sedia menti pira mi D ali

Ⓘ Sappiamo³ che il linguaggio dei rebus inteso come strumento di indagine e di lettura (pur non costituendo l'unico tema del tuo futuro lavoro) resterà nella tua pittura e spero che avremo il piacere in un prossimo incontro di commentare nuovi quadri-rebus. E se poi si trattasse di altre opere-rebus (sculture?) ben vengano!

Saluto Massimo Livadiotti e, nel lasciare il suo studio in questa afosa giornata romana di luglio, lo sguardo va oltre la finestra, verso i sottostanti giardini di Piazza Vittorio. Per chi non conoscesse Roma, o per chi non fosse appassionato di esoterismo e riti arcani⁴, si tratta di giardini noti per la Porta Alchemica, per geroglifici e iscrizioni ermetiche, per un'atmosfera di mistero e magia che ritengo si sia in qualche misura trasferita nell'opera artistica di Livadiotti.

Federico Mussano

I lettori del Leonardo potranno incontrare Massimo Livadiotti alla Tavola Rotonda **Arte & Rebus** che si terrà sabato 15 novembre 2008 a Roma nell'ambito del 29° Convegno Rebus: assieme a Livadiotti, parteciperanno Sergio Ceccotti e Antonella Sbrilli dell'Università di Roma La Sapienza.

² Tra le personali di Livadiotti:

"Critto(2)grammi", 2005, Romberg Arte Contemporanea, Latina a cura di Italo Bergantini (catalogo con testi di Gianluca Marziani e Alessandra Maria Sette);

"Crittogrammi", 2004, Studio Vigato, Alessandria a cura di Janus.

³ Il riferimento è all'intervista di Alessandra Maria Sette (catalogo citato, vedi nota 2).

⁴ Secondo l'opinione prevalente, l'enigmistica non rientra fra tali riti...

VERBIS

28 - Verbis 2! 8 2 1. 4 2 = 7 4 8 di *Pipino il Breve*

Forza, spetterà a me dare la corona di vinci**TrIce** alla madre della Madonna.

29 - Verbis 5 4 4 = 7 6 di *Pipino il Breve*

Il sacerdote risponda alla domanda "Qual è l'isola con l'Heraion?"

30 - Verbis 3 2 1'5 1 5 = 7 2 4 4 di *Ilion*

Fai arrabbiare la Se**Redova**.

31 - Verbis 2 2 4: "1 2. 1" = 4 2 6 di *Tiberino*

Ascoltami: "Tonino sta nella camera".

32 - Verbis 1'6 9 1 = 5 4 1'7 di *Ilion*

Ad agosto fosti critico, **Asdrubale**.

33 - Verbis 1 2 2 4, 2 = 5 2 4 di *Pipino il Breve*

Ti svelerò queto **Segreto**, Tere**SA**.

34 - Verbis 2 1 2 6 1 2 2 6 = 7 7 8 di *Ilion*

Nico, donandoti questo zibaldo**Ne**, offrirebbe a te le rime della grande **Alda**.

35 - Verbis 1 7: 2 4! = 7 1 6 di *Pipino il Breve*

Il prezzo del pe**Trolio** continua a salire e la quo**TAzione** del gasolio è alle stelle!

36 - Verbis 3 5 1'7 1 1 1 = 8 11 di *Emt*

Grazie a quello studioso avremo una vacci**NaziO**-ne efficace.

37 - Verbis 3! 7: 6 = 6 2 5 3 di *Ilion*

Ammettilo: amavi guardare dal buco della serratura.

38 - Verbis 1 6: 1 3 = 5 6 di *Stark*

Il **Prete** garantì sulla fervente devozione del suo **Parrocchiano**, dopo essersene accertato personalmente.

39 - Verbis 9 3 4 = 7 9 di *Stark*

Il fratello di Quo e Qua fece grandi progressi al pianoforte grazie agli esercizi per migliorare la delicatezza del tocco.

40 - Verbis 4 1: "5 1 4 3 2 4" = 2 5 3 5 9 di *Panico*

Afferma **Rino**: "Leva i g**Atti** e sostituiscigli con **DOtto**".

41 - Verbis 1 2 8? 2 2! = 9 6 di *Stark*

Non sto assolutamente aumentando i prezzi **F** della mia merce.

42 - Verbis 2 4 2? 5! = 8 5 di *Serse Poli*

Franco: "Il la**StricatO** è in ceramica vetrificata"
Piero: "Grazie, **Franco**".

43 - Verbis "3 5 1?" "2" = 4 1 3 3 di *Tiberino*

Interrogato sul suo futuro, **Teodorico** risponde: "Il monarca".

44 - Verbis 5: 6 = 6 5 di *Mavi*

Ne venni a conoscenza: andò a votare.

45 - Verbis 1 1 3 4? 1 2 4 1'1 3 = 7 2 12 di *Mavi*

Un biglietto **S** per la città di Iacopone? Grazie, ma me lo hanno appena regalato.

Ricordo di Tenaviv

Il 19 Agosto 2008, un mese esatto prima del suo 74° compleanno ci ha lasciato Enrico Vivanet, noto al mondo rebussistico come *Tenaviv*. Nato a Cagliari il 19 Settembre 1934, si era laureato con il massimo dei voti in Giurisprudenza a Sassari. Aveva ricoperto cariche di alto impegno presso la Banca Commerciale Italiana.

Dalla natia Cagliari non si muoveva mai, purtroppo. Sarebbe stato interessante conoscerlo ai nostri convegni. Appassionato di tennis, di bridge ma soprattutto di rebus: collaborava assiduamente alla Settimana Enigmistica. Era uno di quegli autori importanti per i quali *Briga* mi chiamava vicino a sé alla scopo di esaminare insieme i lavori da loro inviati. Per alcuni anni smise di collaborare, ma in seguito alle mie telefonate, riprese a mandare rebus regolarmente. Grazie a quelle chiacchierate si instaurò tra me e lui una sincera e bella amicizia, basata su reciproca stima e simpatia.

Era quello che si dice un signore, molto affabile, arguto, dal temperamento estroverso e con uno spiccato senso dell'humour. Dissertavamo sempre sui rebus della S.E. e mi diceva che desiderava apparire con una certa frequenza a pag. 45 con un suo rebus lungo e difficile. Ricercava molto i rebus con chiavi lineari, scorrevoli e senza interruzioni di lettere, tratte dal linguaggio comune. La sua grandezza, a mio avviso, sta appunto nella squisita semplicità delle chiavi, mai astruse, piuttosto lunghe e pregevolmente articolate; e anche, elemento non meno importante, con frasi sempre valide e logiche. Piazzatosi quasi sempre al Concorso Briga, riporto qui alcuni suoi giochi:

1976, terzo: Sede stradale insicura (S è destra: da lei N si cura);

1977, quinto: Precisa farmacista (P re ci sa far: MA ci sta);

1978, quinto: Conoscere gli orari degli spettacoli (con OS c'è R: egli ora ride, gli spetta C o LI);

1982, secondo: Scolare persuase di aver deluso (scola RE, per sua sedia verde l'usò);

1998, terzo: Finir in crescendo le partite (F in I : rincrescendole parti TE);

2000, secondo: Dover morale precipuo di re (dove R è M ora le preci può dire);

2001, secondo: Giunger a Como da Bellano (giù NG era comoda, bella no);

2002, nono: Persone residenti a Eboli (per SO nere SI i denti à deboli);

2003, terzo: Una barista trentottenne (UN a Bari, ST a Trento T tenne);

2005, settimo: Causare scompensi (C a usare SC o M pensi). Di altri suoi rebus su tutti mi piace ricordare: "Espresso proveniente da Berna" (è S presso PR ove niente da ber N à) e "Dover tornare a casa per l'ora di cena" (dove RT orna R è AC a saperlo; radice NA), qui riportati.

Tenaviv lascia un vuoto notevole come autore, anche se con rammarico non si è mai affacciato ai nostri convegni.

Frase: 6, 6, 8, 2, 3 (Tenaviv)



Rebus (8,11,2,5)

(Tenaviv)



REBUS (5,7,1,4,3,1,3,2,4)

(E. Vivanet)



Frase: 4, 8, 8

(Tenaviv)



Attilio Ghilardi

Play Off 2007-2008

Esito della quarta manche

La voluta difficoltà dei temi proposti non ha impedito ai concorrenti di creare alcuni elaborati veramente notevoli. Non è stato necessario ricorrere al punteggio del secondo gioco in quanto la classifica si è chiaramente delineata. Ai vincitori delle tre terne si aggiunge Microfibra, migliore tra i piazzati. Cocò ha presentato il 1°, il 3° e il 7° miglior gioco, mentre Cinocina si è qualificato con due giochi che hanno ottenuto lo stesso punteggio.

•	Matt	23,33
•	The And	17,33
	Mavi	9
•	Cinocina	23,33
•	Kc8	19,6
•	Triton	17,66
•	Cocò	26,33
•	Orofilo	20,33
•	Microfibra	24,66

I quattro finalisti di questa edizione sono dunque:

Cocò – Microfibra – Cinocina – Matt

Bardo, Il Langense e Snoopy

*

Play Off 2007-2008 – Finale

Il tema è costituito da 1° illustrazioni di Raymond Peynet riportate su questa e sulla pagina seguente e su *Il Canto della Sfinge* (<http://www.cantodellasfinge.net>). Ogni autore potrà creare un massimo di 4 rebus (classici o a domanda e risposta). Le immagini non potranno essere manipolate né potranno essere rovesciate specularmente. I grafemi dovranno essere apposti dall'autore in modo chiaro e inequivocabile.

Ai fini della classifica, per ogni concorrente sarà considerato il gioco che avrà ottenuto il miglior punteggio; nei casi di ex aequo si procederà a valutare i punteggi degli eventuali secondi giochi, se ancora necessario dei terzi e infine dei quarti. Le votazioni saranno in trentesimi (giudici: Bardo, Il Langense e il sottoscritto).

I lavori dovranno pervenire, corredati da recapito telefonico se spediti per posta,

entro mercoledì 1 ottobre 2008

a uno dei seguenti indirizzi:

playoff2008@alice.it

Enrico Parodi, v. Costasecca, 69 - 16040 Leivi GE

In bocca al lupo!

Snoopy

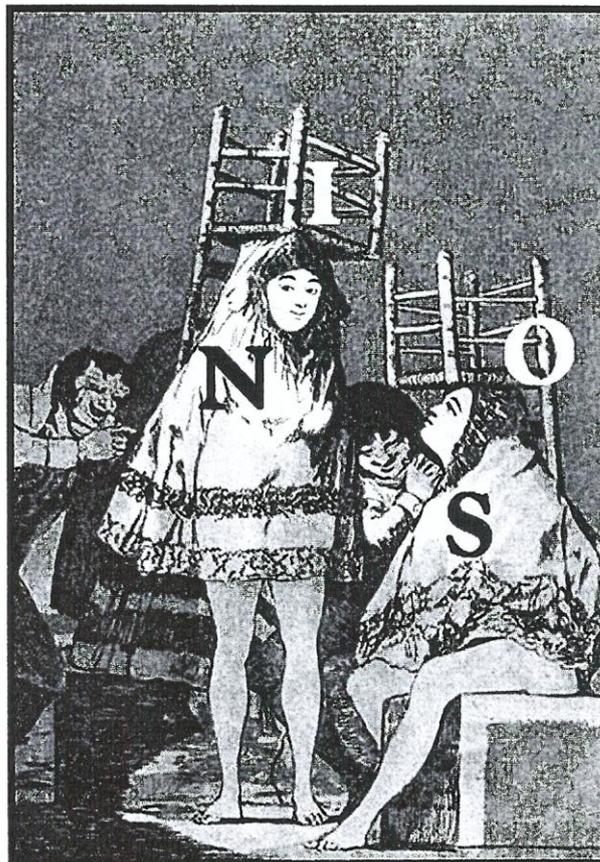
PLAY OFF 2007-2008

Quarta manche

46 - Rebus 2 1 5 2: 1 4! = 6 3 6 di *The And*



47 - Rebus 3 5 6 1 1 1 1 ? 2! = 10 6 5 di *Kc8*



Quarta manche

48 - Rebus 1 5 1'1 4 = 6 6 di *Matt*



49 - Rebus 1 5: 4 1 1 1, "1" = 6 2 6 di *Cinocina*



50 - Rebus 4 2 8 1 1, "1" = 7 4 1 5 di *Cinocina*



51 - Rebus 2 5 6 1, 3? 2! = 9 10 di *Triton*

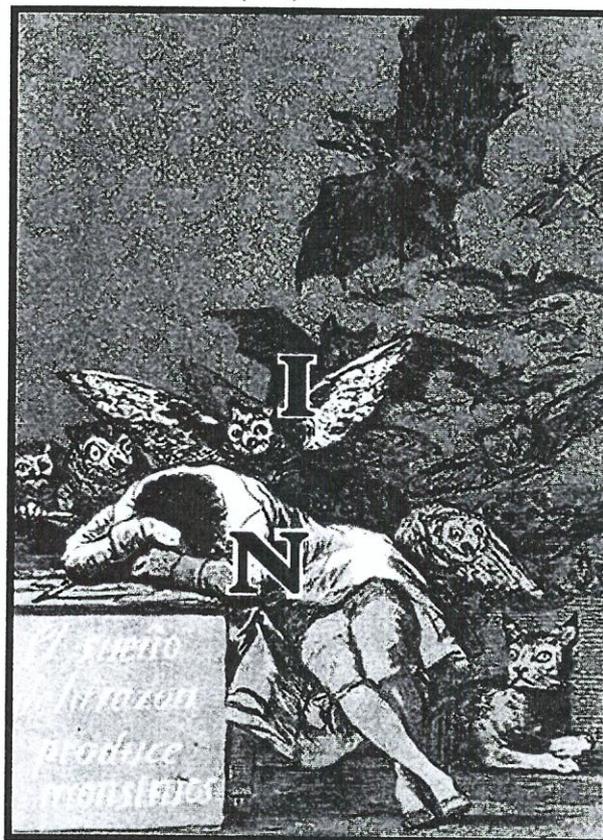


Quarta manche

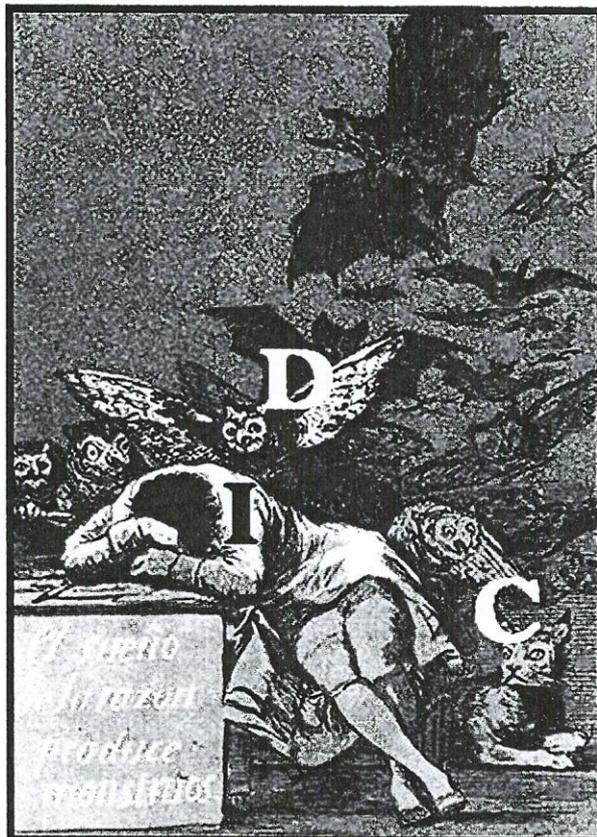
52 - Rebus 1, 2 7 3 1 1, 2 = 6 4 1 '6 di Cocò



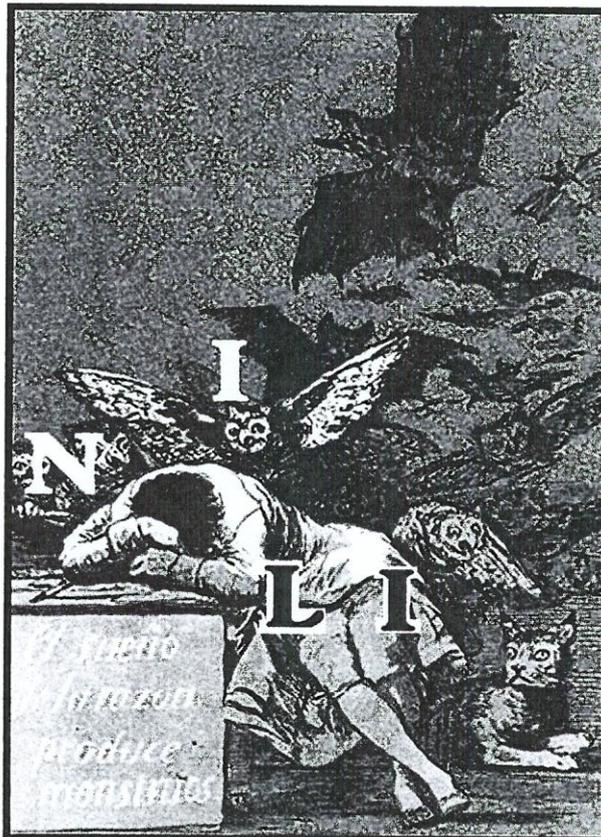
53 - Rebus 6 (2 5!) 1 1 = 8 7 di Cocò



54 - Rebus 1'1 7 1 1 1, 1 4 = 9 8 di Microfibra



55 - Rebus 6 1 2 1 6 1 2 1 10 = 8 2 8 12 di Orofilo



Tre rebus disegnati da F. Pagliarulo

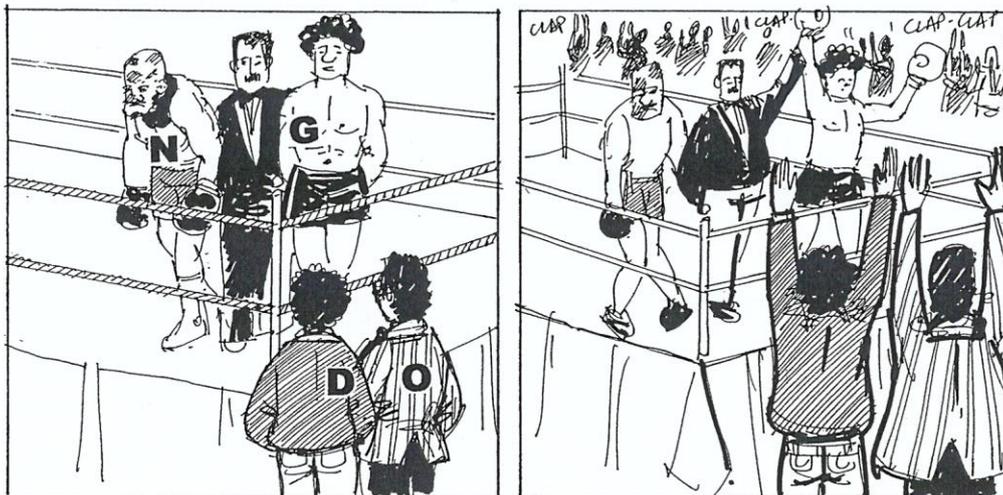
56 - Stereorebus 2 (2 8) 7 = 7 5 2 5 di Azimut



57 - Stereorebus 1 1 6 4 1 4 = 8 1'8 di Giuocavit



58 - Stereorebus 5 1 1, 1 6 3 1 1 = 11 8 di Adelchi



Fior di poeta e di rebussista

Lapo Saltarello [...] scriveva “che spesse volte appello *fior la rosa*”. Poeti e fiori, rose e uomini di lettere: incontri ad alta densità nei secoli passati e comunque frequentazioni non sporadiche nei versi di ogni tempo. Se invece pensiamo a quegli uomini di lettere aggiunte denominati “rebussisti” [...] allora dovremo convenire che spesse volte si appella *rosa un fiore*.

La donna oltre a essere fiore per il poeta (“*voi che siete fiore*” per Federico II) può anche essere colei che stringe un mazzo floreale tra le mani: con la grazia di un rebus disegnato quasi sessant’anni fa per la Settimana Enigmistica da Maria Ghezzi (la Brighella, caposcuola dell’illustrazione enigmistica italiana), le mani della fanciulla si coprono e vengono parzialmente velate dalla B. Tale lettera [...] come può legarsi con “mani”? Escluso che si possano ricavare parole con sequenze di cinque lettere come “manib” o, peggio ancora, l’impronunciabile “bmani” [...] ecco il colpo di genio dell’autore: la B deve precedere un’espressione frutto di ragionamento più complesso e attento nello specificare come entrambe le mani siano presenti. Poco più a destra della B, il solutore non mancherà di notare una E posta sul mazzo floreale composto da rose.

Entrambe... forse proprio la parola “entrambe”? O un sinonimo come “ambedue”? Qui il rebus comincia a incrociarsi con alcune dimensioni tipiche della poesia come l’utilizzo di termini desueti ma validissimi. [...] Ecco quindi la B saldarsi con “ambo le mani” e costruire appieno, grazie al meccanismo sciaradistico di giustapposizione delle stringhe letterali, la prima parola della soluzione nonché la parte iniziale della seconda: “bambole mani” dove “mani” è l’inizio di una parola che richiederà a completamento il già analizzato abbinamento della E e delle “rose”.

“Bambole manierose” è quindi la soluzione di questo bel gioco di Zanzibar. Gioco africano dunque, nato tra le onde dell’Oceano Indiano? No, gioco italianissimo! Zanzibar era uno degli pseudonimi di Piero Bartezzaghi, giustamente famoso come l’autore per antonomasia degli schemi di parole crociate ma ingiustamente sconosciuto (almeno per i più) come enigmista a tutto tondo, dal cruciverba al rebus alla poesia di impianto ludico. Nel ricordare il padre, lo scrittore e giornalista Stefano Bartezzaghi ha scritto come, per avviare il motore dell’invenzione, Zanzibar chiedesse ai poeti un’immagine (“*Fammi un quadro del sole / voglio appenderlo al muro / e finger che mi scaldo*”, Emily Dickinson) o almeno un gioco di parole (“*basta così poco tempo / per morire da vivi*”, Salvatore

Quasimodo). Possiamo così continuare il nostro viaggio tra parole che girano e lettere che si saldano, tra profumi di fiori e fiori che non emanano odori.

Che cos’è la camelia? Forse un incrocio (senza dare al termine una valenza botanica) di fiori e di parole, tra la margherita e la violetta pronte entrambe ad assumere la maiuscola, a varcare i confini dell’onomastica per poi, tra pagine di drammi e di lirica, assurgere alla fama che Dumas e Verdi hanno voluto conferire?

No. Quest’è l’immagine, assai più semplice ma non priva di quella genialità che gli enigmisti di classe (Il Valletto, nel caso specifico) sanno coniugare alla semplicità che si traduce in gioco. Camelia: la natura non le ha donato il profumo e quindi il crittografo la leggerà come “fior inodoro” per poi pervenire, mediante una diversa frammentazione, alla soluzione “fiorino d’oro”. [...].

Nell’uscire dalla selva oscura che ci riporterà dal fiorino al fiore e dalla crittografia al rebus, notiamo un tronco con alla base una vasta chiazza di profumato muschio. Non occorre aggiungere altro, non c’è da sporcare la figura con lettere o altri segni grafici. La pulizia dell’immagine conduce a questo premiato rebus (gli autori Enrico Parodi e Giovanni Malerba vinsero nel 1986 il Concorso Autori della Settimana Enigmistica) con un tocco di poesia nella terminologia usata e una completa coerenza semantica nella frase risolutiva “d’olente musco l’odor sale = dolente muscolo dorsale”.

Dal muschio ai fiori, famosi o ignoti. Gli ari non sono certo tra i fiori più conosciuti ma chi si avvicina all’arte di Edipo non può fare a meno di incontrare l’aro e di scoprire come il sodalizio che riunisce i rebussisti d’Italia si chiami ARI, Associazione Rebussistica Italiana. Assai conosciuti sono invece i papaveri e la memoria storica del rebus [...] ci rimanda al 1846 quando fu eretto un arco trionfale in onore di Pio IX. A decorazione di tale manufatto fu posto un lungo rebus di soluzione “Corone a Pio che messa via l’ira potè torre a la prigione o riportare d’estranei paesi a la casa numerose vittime: Papa vero”. La parte finale del rebus si reggeva su due fiori, la rosa e il papavero, intersecati da alchimie numeriche che portavano le “rose” di quattro lettere a raddoppiarsi nelle otto lettere di “numerose” (nume+rose) mentre le otto lettere di “papavero” si scindevano nelle quattro più quattro di “Papa vero”.

Un altro rebus basato su fiori e dotato di una precisa connotazione storica tale da riferirlo inequivocabilmente

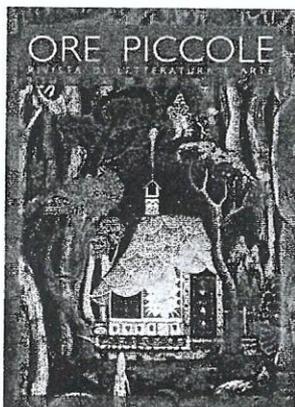
all'epoca in cui fu eseguito è "amaro seme d'amaro seme nasce". La contestualizzazione non è solo nel tenore della frase e nel tono d'altri tempi [...] ma è anche nell'illustrazione di Giovanni Garrizzo, peraltro non solo disegnatore ma anche autore di questo gioco del 1939 con lo pseudonimo de Il Nostromo. La parte sinistra del rebus e dell'illustrazione parla di amore e di rose, di sentimenti e fiori senza tempo che solo l'abbigliamento della dama (contrassegnata da M) e del cavaliere (senza contrassegno) cala nell'epoca: il diagramma di questa parte è "AMA rose; M è dama; rose M" e si rileva immediatamente l'abilità del Nostromo nel promuovere la fioritura di virtuosismi, dall'iterazione di "rose" al gruppo di grafemi "AMA" ammiccante all'amore. La chiave conclusiva è invece "E,N asce" con la E e la N poste su un mobile dell'epoca a suo tempo, come si direbbe oggi, *politically correct* e allineato al regime. Si tratta infatti di un tavolo appoggiato su quattro colonnine sagomate a forma di fasci littori con le due lettere E ed N poste su altrettante asce.

I rebus floreali possono quindi trovare le opere di madre natura immerse in ben altri elementi ma vi sono casi in cui invece di soli fiori si tratta. E' questo il caso di un gioco che Andrea Gallina compose nel 1932 e pubblicò, con lo pseudonimo di Nembrod, sulla neonata Settimana Enigmistica. L'illustrazione mostra due fiori, uno con la lettera V e l'altro con la O e la N.

Detto che la soluzione è "volente o nolente", cosa resta da indovinare? Forse di quali fiori si tratti [...] innumerevoli potrebbero essere stati i fiori prescelti. Una visita agli archivi della Biblioteca Enigmistica Italiana di Modena [...] consente di svelare l'arcano: il rebus fu illustrato grazie alle profumate rose, fiori di poeti e di rebussisti!

Federico Mussano

Il Leonardo ringrazia **Ore Piccole - rivista di letteratura e arte** per aver acconsentito alla



pubblicazione di un estratto dell'articolo "Fior di poeta e di rebussista" pubblicato sul numero 10 (luglio-settembre 2008). Per abbonamenti e informazioni gli interessati possono rivolgersi a info@orepiccole.org [tel. 0523-380102] e visitare il sito www.orepiccole.org

*Al 31 agosto 2008 hanno versato la quota di soci sostenitori dell'Associazione G. PANINI, di cui la BEI fa parte, 71 amici. Hanno dato un contributo diretto allo sviluppo e alle iniziative della BEI: Alberto Tognola di Sondrio, Kan (Candido De Sanctis di Roma), Zoroastro di Roma; hanno dato materiale enigmistico: Chiaretta (Chiara Cuoghi di Sassuolo), Lora di Bologna; grazie a tutti!

* La BEI, in collaborazione di Stefano Vizzola ha contribuito con l'invio di pubblicazioni e annate di riviste ad ampliare la sezione "Enigmistica classica" della biblioteca del "CeDIG - Centro di documentazione e informazione sul gioco" di Lugano (Svizzera).

* Nuove acquisizioni per la sezione Pubblicazioni:

- C. Pellegrino, L. Zuccheri, *Tre in uno - Piccola Enciclopedia della Matematica "intrigante"*, Modena 2007 (omaggio dell'autore);

- Giovanni Riva (*Lasting*), Ornella di Prinzio (*Lora*), *Enigmistica & Matematica-Edipo si diverte con Pitagora*, MI 2007 (omaggio degli autori);

* La revisione e l'aggiornamento di tutti gli archivi "Eureka" del "Beone" è tutt'ora in corsa ad opera di *Hauhold, Hammer, Ilion, Nam e Pippo*, ora anche con la collaborazione di *Alan*; la BEI ringrazia vivamente tutti questi infaticabili operatori e invita gli autori presenti nelle varie sezioni a segnalare errori o nuovi giochi da inserire (con i riferimenti alla rivista di pubblicazione).

* *Nam e Pippo* stanno compilando un archivio quanto più possibile completo degli enigmisti in attività e deceduti, registrando per ognuno dati biografici e riferimenti all'attività enigmistica.; da questo archivio verrà poi estratta (limitatamente ai dati che è possibile divulgare per la legge sulla privacy) una tabella autori che completerà gli archivi "Eureka" della prossima versione del "Beone"; tutti sono invitati a collaborare trasmettendo ogni elemento disponibile, sia personale che relativo ad amici enigmisti del presente e del passato.

PIPP0

ENIGMISTICA & MATEMATICA

Ci congratuliamo vivamente con Giovanni Riva (*Lasting*) e Ornella di Prinzio (*Lora*) per aver curato una pubblicazione che sicuramente farà felici e gli amanti dell'enigmistica e quelli della matematica.

Nel libro (di ben 270 pagine), che porta il titolo: *Enigmistica & Matematica: Edipo si diverte con Pitagora*, possiamo trovare tutti i giochi enigmistici (giochi in versi e crittografie) aventi come soluzione un termine o un concetto matematico e le soluzioni sono corredate da adeguate note di matematica. Per l'eventuale acquisto (Euro 20,50, spese postali incluse): Giovanni Riva, via Torino 22, 20040 Usmate (MI) tel.039670557 - versamento su ccp. 74797705

Ornella di Prinzio, via Misa, 4, 40138 Bologna: tel. 0516241180; ornella.diprinzio@virgilio.it

NEL MONDO DEL PROBLEMA

Fabio Magini (*Fama*) - Candidato Maestro della FSI e attuale Direttore Tecnico del Gruppo Scacchi del DLF di Firenze, oltre che redattore del settimanale "Nuova Enigmistica Tascabile" sulle cui pagine, oltre ad occuparsi da esperto enigmista di rebus e parole incrociate, cura da moltissimi anni un' apprezzata rubrica scacchistica - ha recentemente pubblicato "Nel mondo del Problema". Nel volume viene spiegato il mondo del problema scacchistico, partendo dai cenni storici fino ad arrivare ai vari temi *problemistici*, con più di 300 diagrammi che illustrano scacchi matti da risolvere in più mosse.

- Fabio Magini, *Nel mondo del Problema*, Edizioni S.C.A.C.H. 2008 - pag. 344, euro 10.00 - info@scach.org

SIMPOSIO EMILIANO-ROMAGNOLO - Bertinoro 2008

Esito dei concorsi indetti in occasione della manifestazione:

CONCORSO REBUS: 1°) *Veleno* - 2°) *Atlante e Il Nettuno* - 3°) *Il Langense*. Menzioni per *Ilion, Marchal, Emt*.

CONCORSO FRASE ANAGRAMMATA: 1°) *Pippo* - 2°) *L'Esule* - 3°) (ex aequo) *Saclà* e *Myriam*. Menzioni per *Ilion* e *Hertog*.

PREMIO SPECIALE assegnato a *Ilion* per aver conseguito il punteggio complessivo più alto nei due concorsi, con ottimi lavori che in entrambi i casi si sono classificati appena al di fuori del podio.

I premi non ritirati saranno consegnati ai vincitori alla prima occasione utile.

Complimenti ai vincitori e grazie a tutti voi per aver partecipato!

Stark

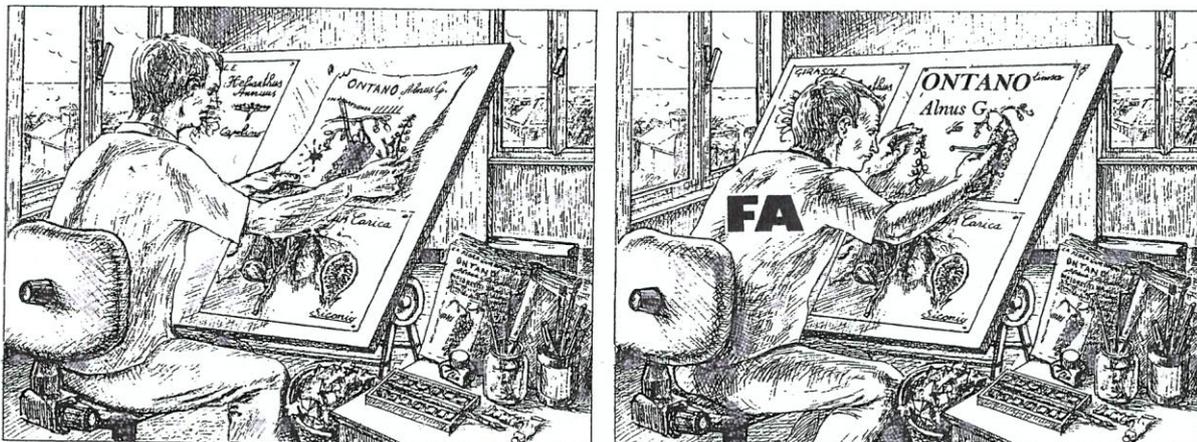
59 - Rebus 3 5 4 1 1 2 2 = 5 5 8 di Cleos - dis. di F. Pagliarulo



60 - Stereorebus 1 4: 7 = 3 2 7 di Gipo - dis. di F. Pagliarulo



61 - Stereorebus 2 9 1' 6 = 4 2 12 di Verve - dis. di M. Antolini



ERIO NICOLÒ, **TEX** E I REBUS



Autoritratto

Erio Nicolò, per il suo brillante talento di illustratore, fu considerato l'emulo del grande maestro statunitense Alex Raymond che nella prima metà del '900, avendo disegnato le storie di Flash Gordon prima e quelle di Rip Kirby poi, entrò definitivamente tra gli autori di fumetti più importanti di tutti i tempi.

Erio Nicolò (Firenze, 1919 - Firenze, 1983) dopo aver frequentato il Regio Istituto d'Arte (sezione arti grafiche), poco più

che ventenne cominciò ad occuparsi di fumetti con la Nerbini di Firenze ma fu nel 1948 che avvenne la svolta nella sua carriera illustrando, per la casa editrice Universo di Milano, ben 200 album della collana di "Forza John" e una trentina di albi dell'Intrepido.

Nel 1964, un altro grande salto in avanti: lascia la Universo e comincia a collaborare con l'editore Bonelli per la serie Tex. Dalla sua prima storia, che fu "Dramma nella prateria" (firmata in coppia con Galep, il creatore grafico di Tex) ne seguirono - a partire dal 1969, quando fu assunto in pianta stabile - altre 62, (da ricordare quel capolavoro che "La cella della morte", su testi di Gianluigi Bonelli), una quarantina dei quali insieme ad altri disegnatori. L'impegno sarà costante per un ventennio, fino alla sua scomparsa: non riuscirà a concludere l'episodio n.282 "Un mondo perduto", completato da Vincenzo Monti.



Erio Nicolò, tra i disegnatori che hanno prestato il loro talento nel disegnare le storie di Tex, è considerato uno dei più amati dagli appassionati, per la capacità di rendere il personaggio con una immagine dura ed energica ma, nello stesso tempo benevola e accattivante. La sua bravura nel disegnare era leggendaria e fu proprio l'alto livello qualitativo delle sue storie a farne uno dei più grandi disegnatori italiani.

Fin qui il Nicolò disegnatore di fumetti. Ora, invece, vogliamo far conoscere il suo lato artistico finora inedito a tutti, cioè disegnatore di rebus.

Abbiamo infatti scoperto - non ne è stata mai fatta menzione in alcuna pubblicazione riguardante i fumetti - che il Nicolò nel 1947 disegnò ben 150 rebus, tutti quelli pubblicati dal settimanale di giochi ed enigmistica "il Jolly", edito a Firenze. Uscirono 35 numeri (12 aprile - 6 dicembre 1947), direttore Amerigo Gomez. Le due pagine centrali erano occupate dalla rubrica "il Jolly enigmatico?" (giochi in versi, rebus e crittografie) a cura dal Dragomanno (Domenico Capezzuoli) e da Cerasello (Raffaello Cerasi). La maggior parte dei rebus non sono firmati e quelli che lo sono portano la sigla NE oppure EN.

L) Rebus crittografico (7-8)

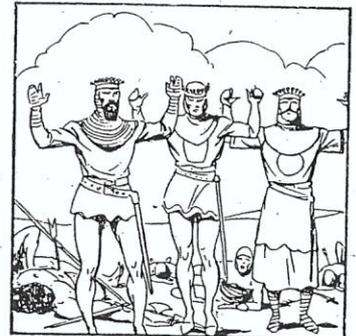


LXXXV) Rebus (10-7)



Inoltre, nel 1948, escono su "Fiamma Perenne" sette illustrati (cinque rebus, una crittografia mnemonica e un anagramma) senza firma ma di Erio Nicolò. Non sappiamo come il Nostro si sia avvicinato al nostro mondo; molto probabilmente avrà conosciuto il Dragomanno e Cerasello.

Crittografia mnemonica (2,4,3,5)



In argomento, una notizia che sicuramente farà felici gli amici dei fumetti e dell'enigmistica.

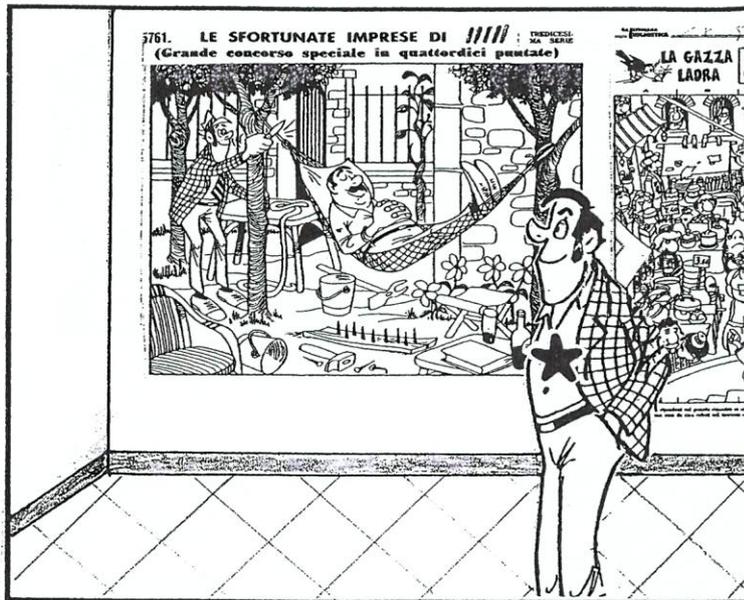
Il 18 ottobre 2005, il Sindaco di Roma Veltroni ha inaugurato le targhe toponomastiche del nuovo comprensorio urbano "Torrino Mezzocamino", dedicate ai Grandi del fumetto italiano. Ben 23 le targhe, tra le quali Largo Erio Nicolò. Tra gli altri, ci sono: Viale Gianluigi Bonelli, Piazza Andrea Paziienza, Largo Dino Battaglia, Viale Hugo Pratt, Largo Sorelle Giussani, Piazza Benito Jacovitti, Viale Aurelio Galleppini. Inoltre, un'altra bella notizia: con la deliberazione della Giunta comunale di Roma n. 376 del 3 agosto 2007, una via, sempre nel comprensorio "Torrino Mezzocamino" sarà intitolata alla nostra cara e indimenticata Lina Buffolente: la targa riporterà LINA BUFFOLENTE 1924-2007 - Fumettista.

Franco Diotallevi

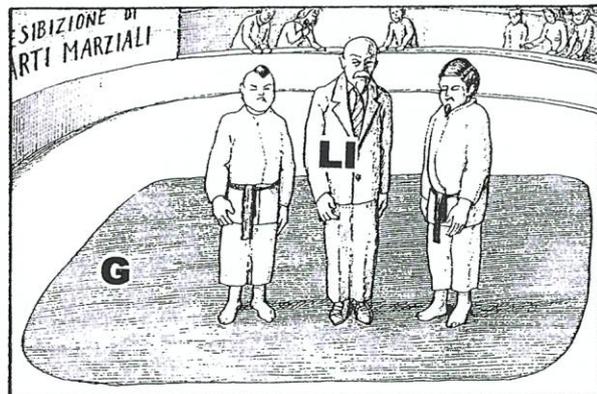
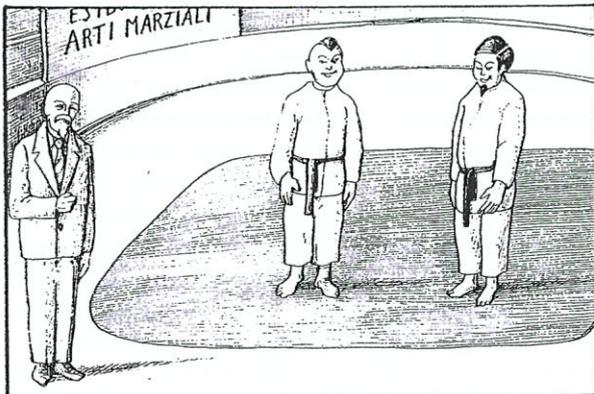
62 - Rebus 3 3 4, 6 = 8 8 di Alan - dis. di F. Pagliarulo



63 - Rebus 7 3. 5 = 9 6 di Panico



64 - Stereorebus 3 4, 3 6 1, 2 2 1 = 5 9 8 di Aetius - dis. di S. Stramaccia



Bottoni americani

Nell'articolo "...spillette di oggi", pubblicato sul Leonardo di luglio scorso, è stato evidenziato come le spillette che si appuntano agli abiti per ornamento o per esigenze di propaganda politica (come le "pin" mostrate per promuovere, con messaggi rebusistici, le ambizioni presidenziali di Obama e di Mc Cain) derivino storicamente, e il formato lo dimostra, dall'industria dei bottoni, in particolare da attività manifatturiere del New Jersey. Gli argomenti esposti e le spillette illustrate sembra che abbiano raccolto un buon interesse tra i lettori del Leonardo, anche se non sono mancate le obiezioni su una certa apparente approssimazione nell'ottenere la parola "Obama". Approssimazione pur ammettendo la natura fonetica e non alfabetica dei rebus americani (sappiamo infatti che i rebus fonetici costituiscono la stragrande maggioranza della produzione americana, già di per sé non troppo vasta): le obiezioni infatti sono sulla sparizione della seconda "b" della parola "bomb". Dal diagramma "O + bomb + A", pur riconoscendo una pronuncia della "o" molto aperta e vicina alla pronuncia della "a" centrale di Obama, non dovrebbe venir fuori "Obamba"?

No, viene fuori proprio "Obama"! Nella parola "bomb", la "b" finale è muta, talmente muta che George Bernard Shaw durante la seconda guerra mondiale inviò una lettera al Times per protestare contro lo spreco di tempo dovuto alla consuetudine di scrivere la parola con quattro lettere mentre tre sarebbero state sufficienti. Il grande drammaturgo procedette anche ad accurate misurazioni: in un minuto "bomb" si riesce a scrivere solo 18 volte mentre con "bom" si andrebbe a 24 volte con un incremento di produttività del 25%... no, Shaw non scherzava nelle sue asserzioni e prendeva la riforma della lingua inglese estremamente sul serio. Se il suo (suo e di Kingsley Read) rivoluzionario alfabeto si fosse affermato, in questo momento non stareste leggendo il Leonardo

bensi il 

Invece è proprio il Leonardo che state leggendo e che vi riferisce delle novità sui bottoni americani.

La designazione dei vicepresidenti non sembra aver stimolato fantasie rebusistiche: su eBay non risultano (almeno al momento della stesura del presente articolo, metà settembre) spillette rebus su Joe Biden o su Sarah Palin.

Tuttavia la ricerca dell'accoppiata "rebus" e "button" su eBay porta a un risultato interessante: la storia del bottone magico, racconto di indovinelli a sfondo rebusistico. Il titolo è



accattivante, la grafica è ben curata: non solo nella copertina (qui a lato un dettaglio della copertina) ma anche nella realizzazione delle tavole di questo libro, stampato nel 1928 a Newark (e siamo quindi ancora nel New Jersey dei bottoni) dalla Charles E. Graham & Co.

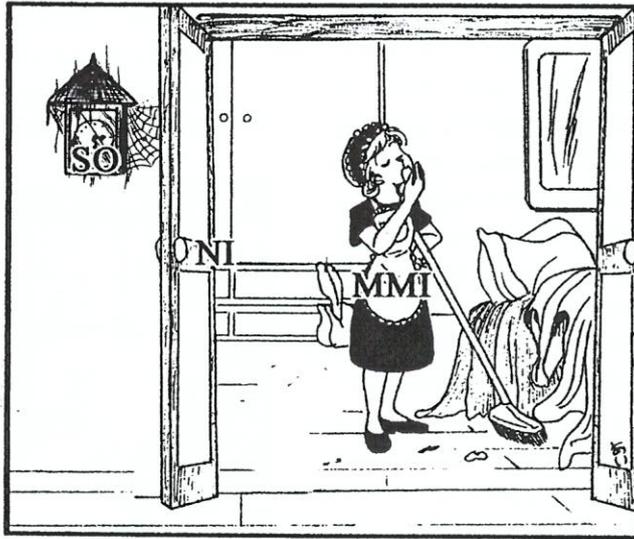
L'autore non è citato, di certo però considerava la pittografia come rebus. Infatti dalle pagine reperibili su internet (le fotografie ospitate da eBay) sembra che la regola fosse di sostituire alcune parole con l'immagine relativa: nessuna ambizione enigmistica dunque, come si può vedere dal dettaglio qui sotto. Ho scelto infatti una pagina che ben si sarebbe prestata al rebus: il "dear"

she opened the  and got out her own beautiful best . But dear, dear, the last time she wore it somebody had upset the  over her and there was her , all spotted and stained with ! Belinda put it in the  and got the  and scrubbed and scrubbed and still the  would not come out. "We can't go to the party unless I have a new " said Belinda. What, what! Not go to the party? All the  began to cry, and up the  ran Belinda and took the magic  out of  lap. "I wish," she cried, and she was just going to say "I wish I had a new  to wear to the party!" when she remembered that she

ripetuto della seconda riga poteva essere una coppia di cervi (l'omofono "deer", tante altre volte usato dal rebus anglosassone) così come l'immane "I" si poteva rendere con il noto sistema dell'occhio (l'omofono "eye"). I ragazzi americani si saranno comunque divertiti a leggere il racconto, peccato invece per noi appassionati di storia del rebus di non aver trovato altro che pittografia...

Federico Mussano

65 - Rebus 2 5 2 2 (1 5?) 3! = 7, 4, 9 di Arkansas - dis. di A. Dellisanti



66 - Rebus 6 6 2 = 8 6 di Snoopy - dis. di F. Pagliarulo



67 - Rebus 2 5 - 3 1 4 - 2 3 3! = 5, 5 5 8 di Ibbiszero

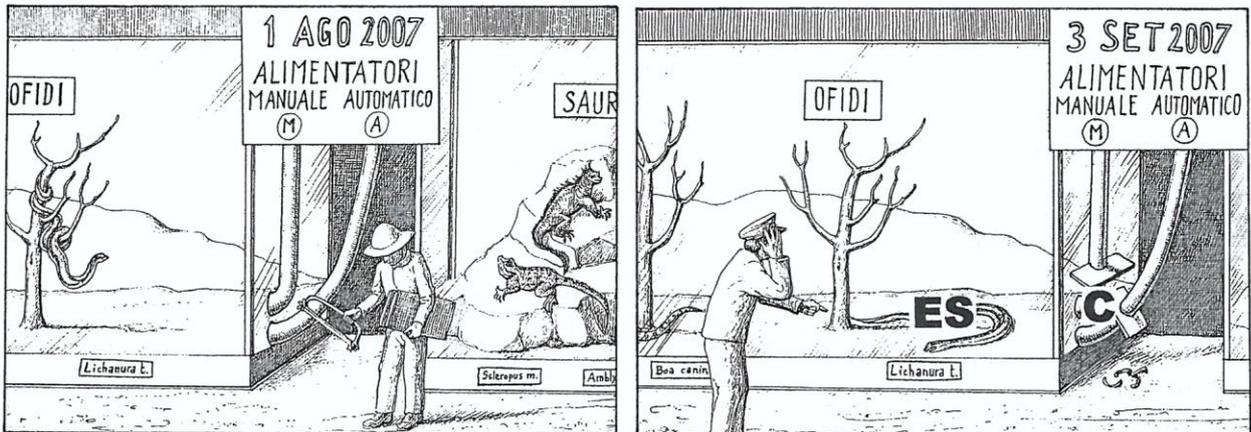


68 - Rebus 1 1 1 7... 2 5? = 8 9 di *Il Langense*



Certo che ho letto il cartello!
Le risulta che ho dato cibo agli animali?

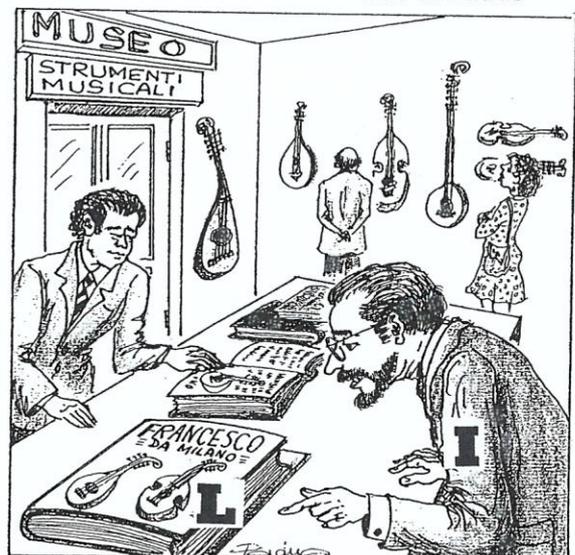
69 - Stereorebus 2 5 1'6 4: 1 8 = 5 6 2 5 9 di *Argo Navis* - dis. di S. Stramaccia



70 - Rebus 3 2 11 = 5 2 9 di *Aetius*
dis. di Padus



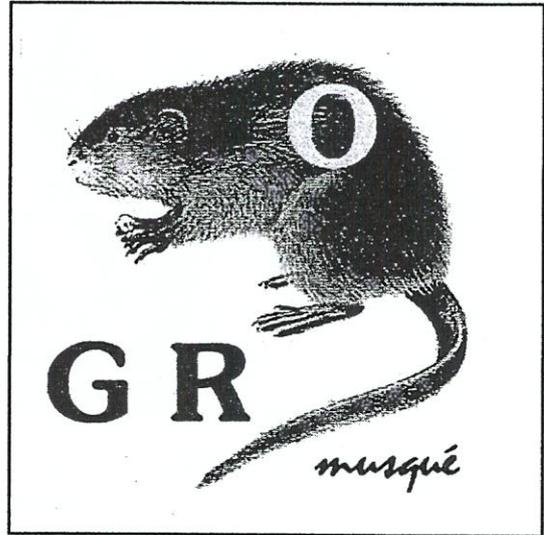
71 - Rebus 8 5 2 = 4 6 5 di *L'Esule*
dis. di Padus



72 - Rebus 7? 2! 4? 2! = 5 3 7 di N'ba N'ga



73 - Rebus 3 2 1 1 1 (3 1) = "6" 6 di Snoopy



73 - Rebus 1 1 5, 5 2 1 2 2 = 5 5 2 7
di Ilion - dis. di La Brighella



LE NOZZE DI CARLO

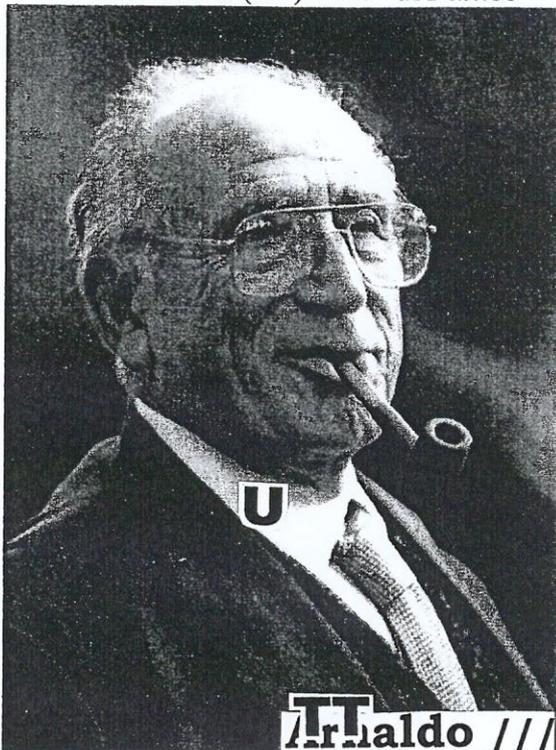
74 - Rebus 1 1 5: 2 6 6 1, 1 4 = 5 6 1' 1' 5 1 8
di Guido - dis. di A. Baroni



75 - Rebus a rovescio 1 5 4, 1'1 3 (4 1) = 4 3 6 7 di *Federico*



76 - Rebus 1 3 (2 6) = 3 9 di *Panico*



77 - Rebus 2 1. 4, 1 1 1 4 = 7 7 di *Il Ciociaro*



Filo diretto

Adrian - ok per i rebus 3 e 5 (non accettati. il rebus 1 già fatto quasi per intero; il 2 per la *ria*; il 4 per identità etimologica; il 5 fatto da Atlante sulla SE nel 1985).

Aetius - e-mail del 23/09: ok 1 e 4.

Argo Navis - invio settembre: ok per i rebus 2, 4, 6, 8, 10, 14, dal 20 al 25, 27, 29 (i rebus 16, 17, 26 pur se validi sono di difficile se non impossibile illustrazione).

Il Cozzaro Nero - e-mail del 23/7: accettato il rebus 4.

Il Matuziano - e-mail del 24/5 e del 4/9 giochi non convincenti; il verbis dell'e-mail del 7/9 già disegnato come rebus; l'immagine del 7 settembre. Lo stereo del 26/7 è dal disegnatore.

Marchal - invio del 21/09: accettati quattro rebus.

Nebille - ultimo invio: i rebus su vignetta non convincenti.

Papul - ok per il rebus 1; e-mail del 2/6: ok per i rebus A e B, (per il B occorre disegno ad hoc).

Salas - ultimo invio: ok per i rebus 2, il 6 e i due stereoscopici.

Tovi - il trio non è convincente.

Mavi - invio sett.: ok 1, 2, 5, 7.

Panico - 10 giochi inviati: ok per l'1, 2 e il 7 (il 3 e l'8 già fatti).

(a cura di *Nello Tucciarelli*)

29° CONVEGNO REBUS

Roma, 14-16 novembre 2008

Affrettarsi per la prenotazione delle camere, specialmente per quelle singole. Inoltre, avvertiamo i partecipanti (i romani in primis) al Convegno che usufruiranno solamente dei pranzi e/o delle cene, di comunicare anticipatamente (1 giorno, meglio 2 giorni, prima) a Tiberino la loro disponibilità, in modo da agevolare nel miglior modo possibile il lavoro degli organizzatori.

Franco Diotallevi (Tiberino):
telefono 06.7827789
email: diotallef@hotmail.com

1° classificato: *Snoopy*
 Rebus 1 5: 1 5 2 = 9 5



REBUS DA CATTOLICA

IX Convegno Enigmistico Adriatico 2008

GARA
 DI
 COMPOSIZIONE
 ESTEMPORANEA

3° classificato: *Saclà*
 4 1 1 2; 4 1 4 = 6 6 1 4



2° classificato: *Il Cozzaro Nero*
 Rebus 3 1 (4) 4 6 2 = 10 10



4° classificato: *Marchal*
 Rebus 4 1 2 1 1 6 = 7 8



5° classificato: *Graus*
 Rebus 3 9: 2 1 1 (2 6?) = 10 8 1 5



Solutori 2008	n.1	n. 2	n. 3
1 Aurilio N.	62	46	76
2 Bagni L.	62	46	76
3 Baracchi A.	62	46	76
4 Bassetti L.	62	46	69
5 Barbuiani G.	62	46	76
6 Becucci G.	62	46	76
7 Bein M.	62	46	64
8 Benucci R.	62	46	
9 Bertaccini A. R.	62		
10 Bertolotto F.	62	46	
11 Bitetto V.	62	46	
12 Bonanno D.	62	40	69
13 Bosia M.	62	46	76
14 Caccialli T.	62	46	76
15 Cannata C. A.	62		
16 Capperucci U.	62		
17 Carosso R.	62		
18 Cavicchioli A.	62		
19 Cesa C.	62	46	76
20 Ciarrocchi E.	62	39	76
21 Ciasullo C.	62	46	
22 Correggiari A.	62	46	
23 Damiani A.	62	46	74
24 D'Auria L.	62		
25 Della Vecchia G.	62	46	76
26 Dessy G.	62	46	76
27 Fausti F.	62	46	67
28 Fioretti E. A.	62	41	76
29 Fortini N.	62		62
30 Galantini M.	62	46	71
31 Gallo N.	62		
32 Gasperoni L.	62	46	76
33 Gaviglio G.	62		
34 Ghironzi E.	62	46	76
35 Granata V.	62	46	76
36 Lecca U.	62	46	76
37 Le Noci M.	62	46	
38 Licitra A. M.	62	46	
39 Lisi G.	62	46	
40 Mannarini L.	62	46	
41 Manzinello G.	62	46	
42 Maestrini P.	62	46	76
43 Marchetti E.	62	46	
44 Mazzeo G.	62	46	76
45 Melis F.	62	46	76
46 Micucci G.	62	46	76
47 Molteni E.	62		
48 Monga G.	62	46	60
49 Monti O.	62		
50 Mosconi M.	62	46	
51 Napoli V.	62	46	76
52 Nastari V.	62	46	
53 Oss A.	62	45	76
54 Pacchiarini S.	62	46	75
55 Padronaggio F.	62		
56 Paolini C.	62		
57 Patrone L.	62	46	
58 Petruzzelli N.	62	42	69
59 Piccolo S.	62	46	
60 Porceddu A.	62	46	76
61 Rimini T.	62	46	76
62 Rinaldi A.	62	46	
63 Rinaldi R.	62	41	
64 Romano E.	62	46	76
65 Roncati S.	62		
66 Rotundo M.	62	46	76
67 Soldi A.	62	37	
68 Squarcia E.	62		
69 Stramaccia S.	62	46	76
70 Trossarelli P.	62	46	
71 Viezzoli A.	62	46	
72 Viscardi C.	62	45	76
73 Viscuso G.	62		
74 Vittone M.	62	46	
75 Vittone Torello P.	62	46	72
76 Zanaboni A.	62	46	76

Soluzioni n. 3 - 2008

1	T è in fresco? T tant'è! = Tè "Infre" scottante	39	CO lo ridesta TE = Colori d'estate
2	in CAR c'è R: Armagnac C à = Incarcerar magnaccia	40	LaN guidava MP = Languida vamp
3	S: ci volò sopra TO! = Scivoloso prato	41	la morte nera MeN temuta = L'amor teneramente muta
4	SF idem è di "Che" = Sfide mediche	42	G Aldo Baglio Re = Caldo bagliore
5	chi a ricordi? Alieno tipo E.T. I = Chiari, cordiali e noti poeti	43	"Salam" E dice a S (far Z osa) = Sala medica sfarzosa
6	IM peri: O s'amano = Imperiosa mano	44	va, schettina con tenente, Re, agenti = Vaschettina contenente reagenti
7	in TI mare l'azione d'elica TA = Intima relazione delicata	45	AR (... "cai cai" con A!) russa = Arcaica icona russa
8	T ratto dov'è rischia! = Tratto Dover -Ischia	46	cura C A... o E A ruba? = Curacao e Aruba
9	B, alla tele, NT è = Ballate lente	47	Gi O cosa sarà? Banda' = Giocosa sarabanda
10	D I son estere gole = Disoneste regole	48	conte ST arco NR abbia! = contestar con rabbia
11	CH attrae NIG misti = Chat tra enigmisti	49	fra tife stan T I = Frati festanti
12	P O lodi d' Attico = Polo didattico	50	B erma ràschino = Ber maraschino
13	M ed I ad Atene Re = Media da tenere	51	T U more al lago Lario per abile = Tumore alla gola rioperabile
14	Ci Bic ottimale = Cibi cotti male	52	C anticipa R (odia T I) = Cantici parodiati
15	CIA batte in FR adito = Ciabatte infradito	53	massi, Moccia, varo = Massimo Ciavarro
16	Diogene rapace = Dio genera pace	54	RU moro sospettato? R è! = Rumoroso spettatore
17	F arma C (corti son i CI) = Farmaci cortisonici	55	C a Rita Forte mente (PE lo sal) = Carità fortemente pelosa
18	risvolti, intimidiamo ridestate = Risvolti intimi di amori d'estate	56	l'avo rigogoli à: N I = Lavori gogoliani
19	CA teneri frangenti = Catene rifrangenti	57	se mente, D I viola = Semente di viola
20	Prof UM ardir osa = Profumar di rosa	58	accade: micio S à N natil = Accademici osannati
21	J osé sarà mago = José Saramago	59	villano nipote CaT à = Villa non ipotecata
22	PI oggi ad A steroidi S usa, TUR no = Pioggia d'asteroidi su Saturno	60	RO (bada STII!) pare incanti NA = Roba da stipare in cantina
23	...ed i tori, diva, li detestate? = Editori di valide testate	61	MO N à come dita NTE = Monaco meditante
24	C or D è vocali = Corde vocali	62	per dita (divora) C I T à = Perdita di voracità
25	N è fan di A. Busi = Nefandi abusi	63	popò L osé: F ardità! = Popolo sefardita
26	mente E. Letta! = Mente eletta	64	JA guarda COL: lezione dannata! = Jaguar da collezione d'annata
27	Sordi D astori à = Sordida storia	65	di sposi TI via: TT ivi = Dispositivi attivi
28	Duras: è lezione = Dura selezione	66	MA "lato B" à N coinvolto = Malato bianco in volto
29	NO tastò nata = Nota stonata	67	CaM pani L I (dita L I?) à = Campanili d'Italia
30	Matt IN ora Dio SO = Mattino radioso	68	MU scòl in volo NT, a Rio = Muscolo involontario
31	desti, non è fasto! = Destino nefasto	69	GU, erri: ER in IP pònici! = Guerrieri nipponici
32	noi adoreremo te = Noia d'ore remote	70	per iodio stili = Periodi ostili
33	son di nome "DICO" = Sondino medico	71	Maniche dica: "micia!" = Maniche di camicia
34	ME ridian IC, e lesti! = Meridiani celesti	72	C AR temo diano = Carte "Modiano"
35	siete neri A: mando l'agente = Si è teneri amando la gente	73	L eviti CO: è Gene? Si = Levitico e genesi
36	colle gare se riesco per T è = Collegare serie scoperte	74	monti su da me RI cani = Monti sudamericani
37	no, io sola mento = Noioso lamento	75	U nero è; Borg HeS è = "Un eroe borghese"
38	A morto? tale era! SSI curante! = Amor totale e rassicurante	76	a P lombi NG lese = "Aplomb" inglese

Fuorisacco

CONCORSO "LA BRIGHELLA" - 29° Convegno Rebus, Roma novembre 2008



Rebus

Autore

NB: il disegno può essere rovesciato specularmente.

Da spedire entro il 31.12.2008 a:

Gentile Signora
Maria Brighenti
Viale Piave 40/B
20129 Milano MI

Preghiamo il solutore che per il rebus 74 ha mandato monti sudamericani di inviarci il suo nome

Soluzioni entro dicembre 2008 a Franco Diotallevi, v. delle Cave 38,
00181 ROMA tel-fax 067827789 — e.mail: diotallevif@hotmail.com

Rebus - 6, 6 (1 1 1) 5 = 3 8 1 8 di *Il Ciociaro*



sul prossimo numero del **LEONARDO**

notizie dal
29°
convegno
rebus ARI

29° convegno rebus ARI
V festa di Penombra

roma, 14 15 16 novembre 2008